



EARTH DEFENSE FORCE: CRAMPONNEZ-VOUS À VOTRE PAD!









Que dirais tu de faire un petit tour au 23eme siècle à bord d'un vaisseau spacial équipé de 8 armes sophistiquées et volant à la vitesse de la lumière ?

OK? Alors en route...mais attention, l'ennemi est sans pitié et il te faudra des réflexes de tigre et des nerfs d'acier pour faire face aux tirs et rester en vie.

Tu te déplaceras à travers 6 niveaux de jeu, du survol de la terre à la forteresse lunaire. Le scrolling horinzontal et les tirs peuvent atteindre une vitesse vertigineuse...





Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 56200 La Gacilly



Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System TM, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

COURRIER des lecteurs

Salut Joypad,

Avez-vous des nouvelles de la console de Matsushita et d'Electronic Arts dont vous aviez parlé il v a quelques mois?

Hervé Mallit (Paris)

Bonjour Hervé, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses. Les choses se précisent peu à peu, et plus le temps passe, plus les caractéristiques de la machine font rêver. Le temps de son développement, elle a été baptisée "Opera" ce qui ne sera probablement pas son nom définitif. A vrai dire, il ne s'agira pas précisément d'une console de jeu; Electronic Arts souhaiterait lui permettre de s'imposer dans le domaine du multimédia et de la domotique. On pourra alors aussi bien jouer que consulter son compte en banque ou des catalogues de vente par correspondance (imaginez un peu: au lieu de lire les noms des derniers jeux sortis chez les revendeurs, vous verrez une démo vous les présenter sur votre console), envoyer des fax, télécharger des jeux (vous pourrez y jouer tant que la machine sera sous tension, sans pouvoir les sauvegarder), commander des hamburgers, etc... C'est pourquoi EA et Matsusbita (qui se charge de réaliser les projets de la compagnie américaine) se sont associés avec Time Warner, le géant du cinéma et de la télévision outre-Atlantique. IBM et Apple seraient intéressés et coopéreraient sur le projet de chaîne de télévision interactive

Du côté des jeux, parce que c'est quand même ce qui nous intéresse le plus, l'Opera fait d'ores et déjà l'objet de l'attention la plus baute du côté des gros labels, et l'on peut déjà être certains à 100% que les bits Electronic Arts viendront appuver la sortie de la machine. Cette nouvelle machine 32 bits sera présentée aux professionnels en janvier au CES de Las Vegas et devrait être commercialisée en octobre/novembre aux USA, pour un prix tournant autour de 3500 francs.

Ca va nous changer un peu du duel Sega/Nintendo...

Salut à toute l'équipe,

- 1. Combien maxi peut avoir une cartouche Super Famicom en méga-bits? (NDC: non mais comment il cause celui-là?)
- Idem pour Neo-Geo.
- 3. Combien de méga-bits fait King of the Monsters sur Super Famicom? 4. Combien de cartouches Neo-Geo vont sortir sur
- Super Famicom?

Guillaume Nowalski (d'où?)

1. 32 méga-bits. A destination des lecteurs qui écrivent pour demander la signification de quelques termes techniques, voici un bref rappel. En informatique, la plus petite unité de mesure, c'est le bit. Un bit peut prendre deux valeurs: 0 ou 1. En groupant 8 bits, on obtient ce qu'on appelle un octet (en anglais, ça se dit "byte", ce qui complique les choses: il ne faut pas confondre byte et bit). En groupant 1024 octets, on obtient un kilooctet (on dit aussi "Ko", en prononçant "kâô"). En groupant 1024 Ko, on obtient un méga-octet (on dit aussi "Mo", en prononçant "méga-octet", et pas "emme-6", sans quoi on passe pour un guignol). On peut encore aller plus loin, en groupant 1024 Mo, ce qui donne 1 Go (un "giga-octet"). Revenons

à notre méga-octet: en anglais, on écrit ca "megabytes", fatalement, ce qui provoque des confusions entre mega-bytes et mega-bits. Pour finir, on peut dire qu'une cartouche sur Super Famicom est d'une capacité maximale de 32 méga-bits, soit 4

- 2. Quant à la Neo-Geo, c'est 550 Mbits.
- 3. Et King of the Monsters comporte 8Mbits. 4. C'est assez difficile à dire, étant donné qu'aucune annonce officielle n'a encore été faite. Maintenant, il est probable que les meilleurs jeux Neo-Geo sortiront un jour ou l'autre sur Super Famicom, SNK ayant chargé sa filiale Takara de réaliser ces adaptations. A la question "comment se fait-il que SNK puisse donner ses meilleurs jeux à ses concurrents?", on répondra que SNK continue de son côté à concevoir de nouveaux jeux pour la Neo-Geo et que ces ventes de licences ne mettent pas sa machine en danger. Actuellement, il v a deux adaptations déjà disponibles: Fatal Fury et King of the Monsters. La prochaine sera Baseball 2020 qui va sortir d'ici peu. Donc. Guillaume, mon petit trésor praliné, je ne peux pas te répondre précisément, mais sache que ça se fera, selon un planning que personne encore ne connait.
- Chers Joypadiens.

1. Pourquoi JM Destroy tire-t-il toujours une gueule pas possible?

- 2. Existe-t-il une version Megadrive de Shadow Warrior?
- 3. Un éditeur a-t-il prévu de développer l'ancêtre Kung Fu Master (d'Irem Corps en 84) dont je suis toujours fou?

Nicolas Charrieux (Vilvoorde, Belgique)

- 1. En fait, on s'arrange toujours pour prendre IM dans des situations pas possibles. Nous avons aussi des photos où il est normal, heureux de vivre, et d'autres où il fait carrément chier son monde en sautant partout et en poussant des burlements de joie "Yeah yeah ma Clio est réparée yeah yeah et pas la tienne tralalalèreeeuh". Mais on les garde pour nous et on publie celle où il fait la gueule parce qu'il a mangé de l'escargot (private joke byper rehattu: si vous avez l'occasion de rencontrer JM, parlez-lui d'escargot).
- 2. Non. Désolé.
- 3. Si jamais un éditeur lit ce courrier des lecteurs, ce qui m'étonnerait très fort (dans le contraire, qu'il me passe un coup de fil, ça me fera plaisir), qu'il sache que les vieux jeux intéressent encore du monde. Moi, j'aimerais bien Wanted et Pole Position.
- Ugh Joypad,

Gameboy?

- 1. Quel est le meilleur jeu de basket sur Gameboy?
- 2. Existe-t-il un jeu sur Gameboy où l'on dirige des méchants?
- 3. Quand sortira Super Marioland 2 sur Gameboy? 4. Quel est le meilleur jeu de baston sur
- 5. Enfin, pourquoi ne parles-tu pas des jeux sur Gameboy dans ton courrier?
 - Sylvain (Grenoble)
- 1. Ie te conseille Five on Five de Konami. 2. Oui, il y en a plein, mais, de tête, je n'en ai que JOYPAD / DECEMBRE 1992 / 3

quatre: Ken (Fist of the North Star, tiré de Ken Le Survivant), Final Fantasy 2 (au début, tu joues un méchant qui deviendra gentil petit à petit) (je ne sais pas pourquoi, j'ai l'impression que je pourrais bosser au Club Dorothée...), WWF Superstars (encore qu'ils ne sont pas vraiment méchants) ou et Gargoyle's Quest. Je peux te demander pourquoi tu veux avoir le rôle d'un méchant? C'est vraiment si

important que ca? 3. Il est sorti, comme tu l'as sans doute appris à la télévision par les pubs d'Ocean. Forcément, entre le moment où tu nous écris et où Joypad répond, il se passe des trucs. Il en est de même entre le moment où j'écris ce courrier et où les lecteurs peuvent le lire; dans ce labs de temps, il v aura eu de nouvelles annonces de jeux, de nouvelles sorties, etc, etc. Comme on sort tous les mois, il arrive que certaines infos que nous publions soient erronées. Pour vous tenir vraiment au courant, il faudrait que nous sortions chaque semaine, et encore, ca ne suffirait pas. Mais je me perds, revenons à nos moutons

- 4. Si tu aimes les stombs à la Street Fighter 2 (décor quasiment fixe), prends-toi le Ken dont ie t'ai déjà parlé. Si tu préfères les hastons à la Double Dragon (défilement du décor), prends-toi Double Dragon 2.
- 5. Il faut bien comprendre que sur 50 lettres concernant la Super Famicom et sur 50 autres pour la Megadrive, nous en recevons que 4 ou 5 qui concernent la Gameboy. Même chose pour la Game Gear ou la Lynx, et nous en recevons le double pour la Neo-Geo. Nous essayons d'être le plus représentatif possible...

DES GOUTS ET DES COULEURS

Comme il y a plein de jeux et que rares sont les types qui peuvent se les payer tous, il vaut mieux ne pas se tromper en choisissant: "Ab mince, j'ai mis 400 francs dans cette bouse, quel idiot i'ai été, ab mais aussi si quelqu'un m'avait conseillé!". Justement, Docteur Joypad et l'ordinateur Smlarblufcht sont là pour vous aider à choisir le bon jeu. Soumettez-leur vos angoisses.

- · Amazing Tennis ou Jimmy Connors (Super
- Amazing est très beau, mais il est moins jouable que son rival; le joueur du fond de terrain a beaucoup de mal à anticiper l'arrivée
- de la balle.
- Ça dépend un peu de ton âge; Magical Quest est super beau, mais il est un peu facile, les joueurs expérimentés le finissent très vite. Alors que Turtles 4 est nettement plus dur, sans oublier qu'on peut y jouer à deux simultanément. · Axelay ou Parodius (Super Famicom)?
- Techniquement, Axelay mange Parodius les doigts dans le nez.



DECEMBRE

NUMERO

ARCADES	60
ASTUCES	178
COURRIER	3
DAUBES	163
OOSSIER LICENSE	30
NTERVIEW DE MR YAGI	28
ES INCONTOURNABLES	
DE NOEL	68
VEWS	6
PETITES ANNONCES	190
PREVIEWS	40
SONDAGE CONCOURS	65
TESTS	70

NINTENDO 70

ADVENTURE ISLAND	
IN THE PACIFIC	72
LEMMINGS	
PARASOL STARS	74
PRINCE VALIANT	76
TALESPIN	78

MASTER SYSTEM 82

SPEEDBALL 2.....82

MEGADRIVE 86

BIO HAZARD	BATTLE	. 1	04
CHIKI CHIKI B	OYS	1	01

Е	MPIRE OF STEEL . FC	166
J	OHN MADDEN	
F	OOTBALL'93	100
L	ANDSTALKER	86
L	OTUS TURBO CHALLENGE.	90
R	AMPART	92
R	ISKY WOOD	94
R	OAD RASH 2	96
S	HADOW OF THE BEAST II	99
S	PEEDBALL 2 FC	168

SUPER FAMICOM 108

ANOTHER WORLD	140
BRASS NUMBER	110
CHUCK ROCK	112
COSMO GANG	114
DAVID CRANE'S	
AMAZING TENNIS	108
DEATH VALLEY RALLY	
DESERT STRIKE	
FATAL FURY	118
FINAL FANTASY	
FIST OF NORTH STAR 6	
HOME ALONE 2	
POPULOUS FC	
PUSH OVER	
Q BERT 3	
RAMPART	
ROBOCOP 3 FC	174
SPIDERMAN AND X MEN	

ARCADE'S REVENGE1	38
STAR WARS1	32
SUPER EDF FC1	69
SUPER GHOULS'N	
GHOSTS FC1	76
SUPER MARIO KART # FC.1	70
SUPER SWIV1	36

GAME BOY 147

BATTLETOADS .FC	.164
McDONALDLAND	.150
PARASOL STARS	.147
PRINCE OF PERSIA FC.	.164
STAR WARS	.148
SUPER MARIOLAND 2	.152

GAME GEAR 154	
GEORGE FOREMAN'S	
KO BOXING1:	
OUTRUN EUROPA1:	56
LYNX 158	
PINBALL JAM	58

NEC 160 EXILE 2160



Tout va bien, c'est Noël! Vous allez être en vacances et ça tombe bien, car vous allez pouvoir vous éclater avec les milliers de jeux que vous allez vous faire offrir. L'année a été bonne pour les consoleux, puisque c'est

en 92 que nos machines se sont vraiment imposées en France. Il faut dire au'il est autrement plus excitant de s'éclater avec Street Fighter II, Star Wars ou World of Illusion que de se prendre la tête comme un malade sur la énième simulation de vol sur PC, non? On ne dit pas non à un petit jeu de réflexion de temps de temps, mais il nous faut notre dose de baston et des aliens à massacrer, sinon on est vite en manque.

Si 92 est un bon cru, je crois que l'année pro-chaîne risque de n'être pas mal non plus. On devrait voir arriver les CD rom de Sega et de Nintendo et, dès le mois de Janvier, on va savoir ce que la nouvelle console de Matsushita a dans le ventre. A part ça, Mario et Sonic vont continuer à se friter, choisissez votre camp si vous voulez, moi je les aime tous les deux. L'affaire est sous Alain Huyghues-Lacour

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Algin KANOUI. Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc Andersen • Rédacteur en chef : HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique et Couverture: ALAIN LANGLOIS . Maquette: LINOS, JEAN-JACQUES et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique : Claude LUCAS et DANBISS . Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : J'm DESTROY • Trucs & astuces : Steph et Son Altesse Sérénissime GREG • Correspondant : USA : Sendaï Publications • JAPON : Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et ob. Terminal De Production de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture : STAR WARS® Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire Nº 73360. Dépôt légal à parution.



Il y avait Universal Soldier", le film qui fait mal. Voici, désormais, Universal Soldier, le jeu d'action d'Accolade qui fait très mal.

Toi, tu es l'Universal Soldier. Et tu joues dans le registre : il revient et il n'est pas content. Et il y a de quoi, car ton propre sergent, dans ta vie antérieure, t'a massacré à mort. Heureusement, on t'a entièrement reconstruit. En beaucoup mieux, et comparé à toi, l'homme qui valait 3 milliards ne vaut vraiment pas un clou. En clair, tu es une terrible machine de guerre ivre de vengeance.

Mais dans cette guerre, tu n'es pas seul. Il



y en a d'autres des Universal Soldiers. Et avec eux, c'est tuer ou être tué. Sache également que tu es la cible permanente d'armes militaires ultramodernes encore plus précises que des Patriots. Il te faudra aussi affronter des prédateurs naturels qui sont parfois d'humeur très belliqueuse.

Plus de 2000 écrans, 11 niveaux, c'est à ce prix que tu gagneras le droit de combattre celui qui t'avais lâchement exécuté. Le temps de la vengeance est enfin arrivé...



NEVE

PREVIEWS

ÇA SWINGUE !!!*



Pour le début de cette année nouvelle, toutes les sociétés du monde se mettent à nouveau à la tâche pour nous offrir des titres canoniques. Les machines privilégiées par les éditeurs sont la Super Famicom et le Mega CD qui vient de sortir aux Etats-Unis. Autant vous dire tout de suite qu'entre ces deux supports, la lutte risque d'être plus que chaude. D'autre part, des bruits de plus en plus pressants indiquent que la Super Famicom se verra dotée d'un CD Rom au mois de Septembre. Ça va barder!

* Copyright AHL

UN KARAOKE MADE IN SEGA

Si vous ne savez pas ce qu'est un Karaoke, il serait temps pour vous de le découvrir car le Karaoke fait, au Japon depuis quelques années, un véritable carton. Situé en général dans des boîtes ou dans des pobs branchés, le karaoké vous permet de chanter en direct live sur des chansons célèbres. Les vedettes sont à l'écran et vous ne faites que les doubler. Délirant lorsqu'on est entre amis, les paroles inspass s'affichent à l'écran, Il ne vous reste plus

des chansons s'offichent à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à les lire et crier à tue-tête ce que vous lisez. Aparemment stupide, je peux vous garantir que les fous rires ne sont jamais très loin lorsqu'il y a un Karaoke dans le coin.

Bien conscient du phénomène au Japon, Sega développe donc un Karaoke qui se connecte directement sur le Megadrive et sur son CD Rom. Composé d'un boitier

qui permet de moditier le volume, le volume du micro (dans lequel vous chantez), de déformer la voix, d'un niveau écho pour donner des effets sonores spéciaux, et de tout un autre tas de trous débiles au



possible mais qui promettent beaucoup, le Karaoke de Sega devrait bientôt vair le jour au Japon. Mais je doute fort que ce nouveau périphérique pour la Megadrive et pour son CD Rom soit distribué en France. Mais sait-on jamais, avec le changement des mentalités, tout est possible.



WWF

Connu des possesseurs de Super Famicom, WWF est une simulation de catch. Entièrement réalisée à partir d'images digitalisées, la conversion de ce titre

sur Megadrive se présente sous les meilleures auspices. Graphiquement parlant.

on tombe sous le charme de cette réalisation. Les combattants, tous membres de la ligue mondiale, vous scieront complètement la tête par leur réalisme. D'une animation sublime, le nombre de coups disponible pour étrangler, catapulter votre adversaire hors du ring, est absolument adurisant. Disponible dans le courant du mois de décembre, WWF devrait s'imposer comme la simulation de catch sur Megadrive. Un jeu qu'il ne faudra pas manquer, si vous êtes un inconditionnel de ce sont.



Malvad



SHINING FORCE LEGEND

Si vous aimez les ieux

de rôle, je parle des

vrais jeux de rôle avec

des sorciers, des

mages, des elfes et des

gnomes, vous ne serez certainement pas décu

par Shining Force

egend sur la portable

de Sega. Pour peu que vous parliez un peu Tong, vous serez

encore plus ravi, car

Shining Force Legend

s'annonce dans la

lianée des meilleurs sur

Game Gear (remar-

quez, des jeux de rôle

sur Game Gear, il n'en

existe pas des masses. Merci de me le signaler). Après avoir monté votre équipe, équipé vos hommes d'armes et





ま 1のボイントの に本称 えた

de munitions, vous voilé prêt pour trouver la solution du mystère qui vous occupe maintenant. Dans un dédale de cartes, qui scrolle multi-directionnellement, vous aurez fort à faire pour vous débarrasser des ennemis qui zonent sur votre passage. A chaque combat, vous agapenez des points de vie, d'expérience, ainsi que des sous qui vous permettrant de récupérer des armes encore plus efficaces. La sortie annoncé au Japon de Shining Force se situe aux calentours du mois de Fervier. Dommage que ce litre ne soit encore qu'en Tong, car pour une Game Gear il avait l'air d'être en cieir trempé.

SUPER FAMICOM NINTENDO

STAR FOCUS

Disponible au Japon le 30 janvier, Star Focus devrait être l'un des premiers jeux pour la Super Famicom, qui utilisera le nouveau custom ship, le Super FX. Du coup, le jeu se dérau-

nauveau custom ship, le Super FX. Du coup, le jeu se déraulera entièrement en trois dimensions surfaces pleines, une première sur cette machine si l'on excepte le bien pière

Roce Drivin'. A bord de votre vaisseaux spatial, vous devrez découvrir de nouveux mondes et, surtout, essayer de rester en vie devant la tonne d'ennemis grondant de toutes parts. Se situant à la fois à la surface des planètes visites et dans les hautes strates du cosmos, il foudra, à chaque instant, avoir l'oeil le plus vif possible pour ne par vous laisser surprendre par un laser qui trainerait au détour d'un astèrroide. Stressont à souhait, arôce à la



vitesse de calcul du Super FX, Star Focus devrait se révéleir l'un des gras titres de ce début d'année; d'autant qu'il utilise tous les atouts de la Super Famicom au niveau des zooms et des rotations. Un régal en perspective.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Ce n'est pas histoire de polémiquer, mais des rumeurs de plus en plus pressantes semblent laisser croire qu'une version de Street Fighter III, dans laquelle on pourrait jouer à quatre simultanément, serait en cours de réalisation. Attention, ce n'est qu'une rumeur.

Une version pirate de Street Pighter II, non approuvée par Capcom donc, est disponible à Hong-Kong. Son nom: Master fighter. Ce jeu comporte tous les personnages du vértiable Street Fighter II et, en plus, possède également tous les coups spéciatux de Ryu, de Ken et des autres. Il faut le faire...

DRACULA THE UNDEAL

Qui ne connaît pas les aventures du comte Dracula. Poursuivi par cet infâme vampire, vous devez vous enfuir de son château maléfique afin d'échapper à ses griffes et, surtout, à ses mâchoires mortelles. Ah le sang, quel plaisir, quelle délectation! Avant d'atteindre la sortie, vous devrez connaître toutes les pièces qui composent le château car, bien évidemment, vous y découvrirez des bonus qui pourront vous aider dans votre lutte contre le Vampire. Vous êtes Jonhatan Haker, un jeune avocat anglais envoyé et transylvanie pour rencontrer le comte. Quelle rencontre me amis. Ce jour là. mieux aurait valu que jamais vous n'y posiez le pied. Pour gagner la sortie, mais aussi pour éliminer radicalement ce vampire à deux sous qui hantait nos nuits dans notre jeunesse, vous devrez trouver un pieu et le lui balancer en plein coeur. Ce n'est qu'à ce moment que vous aurez enfin la paix. Premier jeu d'aventure sur console Lynx, Dracula The Undead est un jeu qui tranche singulièrement avec toutes les productions actuelles. Disponible au cours des premiers mois de

1993, Dracula The Undead est un titre avec lequel il faudra compter, sur cette machine du moins.





Il y avait bien longtemps que l'on n'avait pas eu l'occasion de jouer à un nouveau jeu de foot sur PC Engine. Devant cette constatation, il fallait que certains éditeurs bougent. C'est Tecmo qui a démarré le premier et qui devrait, théoriquement, atteindre la ligne d'arrivée en tête avec Tecmo Super Soccer. Comme vous êtes un fidèle

lecteur, ce titre ne doit pas vous être inconnu, puisqu'il s'agit non seulement d'une conversion de l'arcade, mais également d'un jeu de sur Megadrive portant (pratiquement) le même nom. Se déroulant dans le sens horizontal, vous devrez choisir votre équipe parmi une vingtaine et la mener à la victoire finale. Dans Tecmo Super Soccer, toutes les techniques du véritable football sont envisageables. Ainsi, si vous désirez marquer un but de la tête, ou d'une reprise de volée extraordinairement spectaculaire, vous n'aurez aucune difficulté pour mettre à exécution votre coup. Avec des personnages, particulièrement bien animés et bien proportionnés par rapport au terrain, Tecmo Super Soccer ne devrait pas passer inaperçu lors de son arrivée en terre française.

0153db 818 >-



Tiré d'un film à arand spectacle qui avait fait un nombre d'entrées acceptable dans les salles. Predator II est une course poursuite dans les rues de Los Angeles. Déjà disponible sur Megadrive, c'est maintenant la Game Gear et la

Master System qui auront le plaisir d'accueillir ce titre. Pur ieu d'action. Predator II vous transporte dans la peau d'un flic (joué à l'écran par Dany Glover, décidément on ne parle que de lui) à la poursuite d'une bête immonde, dont le seul plaisir est de détruire tous les humains qui se trouvent sur son passage. Graphiquement parlaitement réalisé, que ce soit sur Game Gear ou sur Master System, Predator II s'annonce comme



1

ADDRESS OF THE SAME

-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

The Sales Curve annonce l'adap- NES et sur Gameboy. Inspiré sera des images digitalisées du

tation de la suite du film: The par un roman de Stephen King, Lawnmower Man sur Super The Lawnmower Man II utili-

film. La sortie de ce jeu qui est également prévue sur tous les

un jeu d'action phare sur ces

deux machines

formats CD du monde, est annoncée pour la fin de l'année 1993. C'est pas demain la veille!

Si des bruits de plus en plus persistants indiquent que Street Fighter II serait en cours de

réalisation chez Capcom pour la Megadrive, ce joy-pad à six boutons pourrait bien faire taire ces bruits. Pouravoi, diantre,

Sega nous proposerait-il une telle manette si ce n'était pas pour l'arrivée prochaine de ce titre phase sur cette console? Hein, je vous le demande, moi!





Les Marvel Comics repartent à l'attaque avec ce nouvel épisode des aventures de Spiderman, sur NES cette fois-ai. Comme d'habitude, vous allez vous retrouver dans la peau de la vedette masquée et lanceuse de fils. Alors que le jeu se déroule sur un total d'une dizaine de niveaux, vous rencontrerez, tout au long de votre périple,

bon nambre d'ennemis aui vous tiendront la dragée haute. Toute l'action de ce jeu se déroule à vive allure, laquelle est encore accentuée par la faculté qu'a Spiderman de s'accrocher un peu partout grâce à ses toiles.

MEGADRIVE

Doraemon est désormais un chat très célèbre, aussi célèbre du moins que Blue, le chat de Diane qui n'arrête pas une seconde de coller des photos de sa grosse bête poilue préférée au-dessus de son lit. Principalement destiné aux très

jeunes, Doraemon est, dans ce jeu, une fois de plus livré à lui-même.

Le joypad à la main, vous devrez l'aider à surmonter bon nombre de difficultés en sautant et en tuant les méchants qui viennent lui prendre la tête. Très mignon dans ses graphismes, très mignon également dans ses diverses animations, Doraemon ne devrait cependant pas marquer sa génération. Mais qui sait, on peut toujours se gauffrer!



Pour 1001 ou 801 seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'apouter la différence. Les jeux dovrent être donnés avec notice et boîte.



	ECHANGE .			
	e COMMANDI le Metz, 31000			
Nom:		Télé	ohone:	
ci-joint	Commande	Prix	Retour	Ecart
mon règlement - Chèque - Mandat	Modèle de console		ECHANCE ·	

+ frais de port: 201º jeu : 801º console TOTAL:

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES

100F ou 80F par jeu

- Contre-

rembours

(+351)

envoi sous 48 h

MR NUTS

Complètement inédit, Mr Nuts pourrait bien être la surprise de l'année 1993 sur Super Nintendo. Tout dans ce titre semble fait pour nous plaire. Bien qu'il s'agisse d'un jeu

de plates-formes traditionnel, les personnages et le personnage principal Mr Nuts, un petit écureuil à la longue queue, semble fait pour nous sidérer de plaisir. Attaqué par des plantes carnivores, par des champignons vénéneux, les graphismes de ce titre ont été particulièrement soignés. Pour balayer radicalement n'importe que ennemi qui foncerait sur vous, un coup de queue et hop, le voilà réduit en bouillie. Si les décors de Mr Nuts et si les divers sprites que l'on y retrouve sont d'une beauté sidérante, du moins à première vue, le jeu semble également particulièrement riche. Aucune date de sortie quant à l'arrivée sur Super Nintendo de Mr Nuts n'est encore annoncée, mais il y a fort à parier que ce titre cartonnera fort lorsqu'il sera disponible. Un écureuil bien attachant que ce Mr Nuts!



PIGSKIN **FOOTBRAV**





Pingskin Footbrawl est véritablement le football américain de la décadence et de la déchéance humaine, Pour marquer un point, le plan est simple: il suffit de percer la défense adverse. Mais pour la percer et arriver au but, il faut bien du courage car rien ne sera évident. Outre les difficultés du terrain -jonché par des arbres ou des troncs traînant ca et là-qui pourront vous arrêter net, il y a également l'équipe adverse qui s'opposera de belle manière. Pour éviter les coups de poings des nostalaiques de la boxe et les dangers de l'aire de jeu, il faudra, non seulement courir, mais aussi éviter les joueurs de l'équipe d'en

race en réalisant passe sur

passe. Très rapide et hyper fendard, Pigskin Footbrawl devrait être en vente avant la fin de l'année, ce qui ne fait pas longtemps à attendre.





-TELEX-TELEX-TELEX-

La sortie de Dragon Quest V sur Super Famicom à Tokyo fut un véritable cataclysme. A certains magasins, on pouvait voir des queues de plus de cinq kilomètres avec plus de 12000 personnes qui attendaient leur cartouche! Le 27 Septembre, c'est-à-dire le premier jour de sa sortie, un milion trois cent mille pièces étaient vendues. Un record que même Street Fighter II n'a pas égalé.

GAME GEAR BART VS. THE SPACE MUTANTS

L'un des dessins animés qui connaît le plus de succès à l'heure actuelle à la télé, est bien certainement les Simpsons. Déjà converti sur Super Famicom, sur Megadrive et sur Gameboy, c'est maintenant au tour de la Game Gear de se voir très prochainement dotée des Simpsons. La ville de Spingfield est soumise à d'étranges attaques venues de l'espace. Prenant son courage à deux







incroyable dans laquelle il sera confronté à bien des ennemis étranges qui transformeront complètement son univers d'adolescent attardé. Un excellent divertissement en perspective sur votre Game Gear.

TAITO

MEGADRIVE SUPER HQ

Super H.Q est la conversion d'un jeu d'arcade connu sous le nom de Chase HQ. A bord d'une voiture de

police hyper puissante, vous devrez faire régner l'ordre et rien ne sera aussi difficile. Lorsque sur votre écran, vous recevez un message du quartier général, vous vous mettez en chasse. Une fois que la voiture poursuivie est repérée, mieux vaut pour vous ne pas la laisser prendre de l'avance car vous n'avez qu'un temps limité pour la rattraper. Vos enne-

Totalice cal Vois in avez qu'un reinps inmie pour l'autiliper. Vois crite mis sont en général relativement bien équipes; ils pourront donc également envoyer leurs complices dans un hélicoptère qu'in cessera de vous bombarder. Conduire dans de pareilles conditions relève bien souvent de l'exploit! Programmé sur une cartiouche de quatre mégags, Super H.O. devrait voir le jour ou début de l'année prochaine.













-TELEX-TELEX-TELEX-

J'en ai une bien bonne a propos de SF II, connaissez-vous la signification du nom chun Li? Non! En chinois cela veut dire: Printemps Merveilleux. Tu parles d'un printemps merveilleux toi!

-TELEX-TELEX-TELEX-

En Angleterre, la dernière trouvaille d'Amstrad est un PC compatible avec la Megadrive. Basé autour d'un 3086, ce PC est en vente pour 10000 francs environ. Une petite révolution...

DIVS DE

Au pays de Super Mario, tout est possible. Cette cassette vidéo, distibuée par la société Polygram Video, comporte quatre épisodes de la vie mouvementée de

la célèbre mascotte de Nintendo.

Au programme: Mario De Cramalot, Le tapis magique dans lequel Mario et son pote Luigi utiliseront les effets magiques de la lampe d'Aladin, C'est beau l'amour (vaste programme) et Deux plombiers et un Couffin. Ces dessins animés, d'une durée totale d'une heure environ, vous feront certainement vibrer, pour peu que vous sovez un amoureux de

Mario.

VIDEO 11

110 Avenue Achille Peretti - 92200 Neuilly/Seine Tél : 46.24.28.97 - M° Pont de Neuilly NOUVEAU à NEUILLY S/SEINE

JEUX SUPER FAMICOM: de 390 F à 790 F (SF2)

A Paraître: COMBATRIBES VALKEN

JOE & MAC 2 GUN FORCE AMAZING TENNIS TINY TOON FINAL FANTAZY 5 SUPER STAR WARS

E 40 NOUVEAUTÉS ATTENDUES Accessoires: MARIO PAINT CAPCOM POWER STICK

Nouveautés : MICKEY MOUSE (MAGICAL OUEST) FATAL FURY KEN 6

RANMA 1/2 AXELAY MARIO KART DOUBLE DRAGON PRINCE OF PERSIA SKY MISSION COSMO GANG OUT OF THIS WORLD HUMAN FLG P STREET FIGHTER II DRAGON QUEST 5 ETC.

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER

PLUS DE 60 TITRES EN VITRINE SUPER SCOPE 6

HYPER BEAM ETC ...

IEUX SUPER NES: de 390 F à 635 F (SF2)

A Paraître: SUPER STAR WARS OUT OF THIS WORLD SPIDERMAN AND X-MEN

Nouveautés : STREET FIGHTER II ROBOCOP 3 **TURTLES 4**

BATTLE CLASH BART'S NIGHTMARE ETC ...
PLUS DE 40 TITRESCONSOLE SUPER NES avec 1 manette: 990 F

MEGADRIVE - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR AUTRES CONSOLES NOUS CONSULTER VENTE PAR CORRESPONDANCE: 46 24 28 97



Quel plaisir de découvrir sur Super Nintendo, la conver-

voue praisir de accountr's sur Juper Initinenao, la conver-sion d'un des films policier grand public qui n'a cessé de remplir les solles obscures depuis le premier épisode, je veux parler de l'arme fatale. Développé par une équipe d'Ocean, Leahal Weapon vous permetra de choisir votre policier pour vivre l'aventure. Soit dans la peau de Mel Gibson, soit dans celle de Dany Glover, vous serez, de toute façon, certain de vivre des vivhements framatiques et graves. A la recherche de gras declers, vous allez parocuir des niveaux d'enfer que vous entraînerant dans des bureaux de police, dans un port de marchandise ou dans les rues malfamées d'une ville américaine. En traquant les truands, ne soyez jamais à cours de munitions. Cela pourrait vous être fatal. Peut-être pas divin au niveau graphique, mais ne nous avançons pas trop, Leathal Weapon se verra certainement doté d'un intérêt plus qu'excellent. Faisons confiance à Ocean pour cela.



Nous sommes en plein far-west et ne voilà-t-y pas que des brigands vous assaillent. Comme un véritable cow boy, vous allez devoir jouer du pistolet pour éliminer tous ces crétins qui vous entourent. Réalisé par Konami, Sunset Riders devrait être, après les Tortues Ninja, le second titre à être développé sur Megadrive. Jeu d'action typique avec une très grande diversité, Sunset Riders proposera, entre autres, de pouvoir jouer à deux en même temps. Dans un jeu d'action, cela fait toujours plaisir. Doublé d'un mode spécial où vous pourrez combattre d'homme à homme contre un adversaire humain. Sunset Riders s'annonce sur Megadrive comme excellent. Un titre à vraiment mater de très très près.

= 5000

Toujours dans l'optique de contrecarrer toute avance prise par Nintendo, Sega contre-attaque avec cette souris pour Megadrive. Elément indispensable pour des jeux comme Popoulous ou Marble

Madness, ou même pour des programmes graphiques, cette souris pour Megadrive est une supra méga bonne idée. J'ai déjà envie de l'avoir.



-TELEX-TELEX-TELEX-

La société Ocean qui prévoit des tonnes et des tonnes de jeux pour l'année prochaine, se lance à corps perdu dans la pub à la Télé. La première sera basée autour de Mac Donald Land, le jeu de plates-formes à la Mario, dans lequel vous devez ramasser la double arche du célèbre fast

doute le départ d'une nouvelle ère du jeu. D'autres sociétés devraient prendre également cette initiative. lancée, il y a quelques mois, par Guillemot pour

Dragon's Lair sur Gameboy. Il était temps qu'enfin, le cercle des amateurs de jeux vidéo s'élargisse un tantinet.



NIC:

MEGA CD TAITO

Cette course futuriste est très certainement l'une des plus démentes que vous ayez connue jusqu'à présent. Aux commandes d'une sorte de transformer, il faudra lutter d'arrache-pied contre des hordes sauvages de robots cybernétiques construits pour vous anéantir. Plus enragé que la moyenne, vous devrez utili-

ser toutes les ruses qui sont à votre disposition pour les mettre le plus loin possible de votre véhicule. Entièrement réalisé en trois dimensions, Night Striker est, de plus, doté d'une bande son à vous donner des frissons la nuit. Complètement dinaue.







"It's Medi-EVIL!.."



Rampart permet
à deux joueurs de
remonter le temps
jusqu'au Moyen
Age. Sept niveaux
bourrés de combats
explosifs et de
destructions, ainsi que
trois options de difficulté,
vous garantissent un jeu
stimulant qui vous rendra
complètement accro.



"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
™ Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. ©1991 Tengen Inc.





MEGADRIVE JAGUAR XJ220

Les courses de voitures risquent bien de prendre un véritable envol avec cette nouvelle réalisation de JVC. Développé sur le Mega CD, Jaguar XJ220 vous met dans la peau d'un coureur automobile, au volant de l'une des voitures de la marque prestigieuse. En concourant sur seize circuits partout à travers le monde, vous n'allez pas en croire vos yeux et vos oreilles tout au long des courses que vous aurez à effectuer. Avec Jaguar XJ220, vous allez enfin peut-être découvrir les vraies sensations d'une voiture lancée à 300 Km/h. Je vous garantis que ce n'est pas de la tarte. Si vous trouvez que les circuits ne sont pas assez difficiles pour un pilote de votre classe, vous pouvez même en construire d'autres à volonté. Ca c'est réellement un bon deal!



Outre leur esthétisme propre, ils sont tous très agréables à l'utilisation.

Le capitaine Crochet a kidnappé les enfants de Peter Banning. Après s'être transformé en Peter Pan, il devra parcourir douze

niveaux pour parvenir au terme de sa tâche, détruire le capitaine et retrouver ses enfants adorés. Connu par les possesseurs de Super Famicom, Hook sur Mega CD s'annonce, lui aussi, sous les meilleurs hos-

pices. Déjà très brillante SFC, cette version possède en plus des images digitalisées du film de Spielberg ainsi que des musiques à en tomber par terre, la bouche ouverte en criant "je n'y crois pas c'est merveilleux". Extraordinairement beau, il y a fort à parier que ce titre dérangera plus d'un éditeur tant cette réalisation semble brillante.

COTTON

Les meilleurs programmeurs du monde sur PC Engine, on les connaît maintenant (et pour cause puisque ce sont les créateurs) c'est bien Hudson Soft. Alors, lorsqu'ils annoncent la sortie prochaine d'un nouveau titre sur leur machine de prédilection, on tourne la tête, on se lève et on commence à applaudir, étant sûr du résultat. Une fois de plus, on ne peut pas se tromper. car Cotton s'annonce plutôt coton. Je sais, elle était simple!. Dans la

peau d'une petite sorcière, bien sympathique ma foi, vous voilà lancé à bride abat-

tue sur votre balai à la recherche d'une quelconque fiole magique. Sur votre chemin, vous rencontrerez bon nombre d'ennemis que vous devrez naturellement éclater et éliminer radicalement. Rien ne sera facile car si, au début, leur nombre est assez restreint, très vite ils viennent envahir l'écran. Votre tâche, dans ces conditions, devient réellement ardue et toute sorcière que vous êtes, vous aurez toutes les peines du monde à les repousser. Graphiquement au top de ce qu'est capable de donner la PC Engine, Cotton est annoncé pour le début du mois de février au Japon.





MEGADRIVE US GOLD

Le plus connu des archéologues du monde est sans aucun doute le Docteur Jones. Grâce à US Gold, vous allez tous pouvoir vous prendre, l'instant d'un jeu, pour l'une des plus grandes vedettes du cinéma de ces dernières années. A la recherche de l'Holy Grail, vous devrez aider Indiana à surmonter les pires difficultés et trouver tous les passages secrets qui le conduiront à son but. L'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel et sur cina niveaux au total. Le ieu commence alors que vous devez secourir votre père emprisonné chez les nazis. Par la suite,





un véritable petit chef-d'oeuvre en perspective sur Megadrive. Indiana Jones And The Last Crusade devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.





Décidément, l'heure est aux nouvelles versians, alars que l'on parle de plus en plus d'une nouvelle version de Street Fighter II, une nouvelle de Ranma 1/2 et une autre de Rushing Beat est en cours de finalisation, Golden Fighter Hyper Version est également en cours de réalisation. Dans ce jeu de baston, on retrouvera entre autres, plus d'adversaires et des coups complètement nouveaux qui vous subjugueront par leur variété. Sans atteindre le niveau de ceux de Street Fighter II, cette nouvelle version de Golden Fighter promet, d'autant plus qu'il

sera également possible de réaliser des coups spéciaux qui arrêteront net n'importe quel adversaire. Avec la possibilité de jauer

à deux l'un contre l'autre, ce nauveau titre de Culture Brain promet certainement plus qu'il

-TELEX-TELEX-TELEX-

Vous connaissez la campagne de publicité et d'affichage dans laquelle le slogan d'Atari est : "S'ils vous proposent une ... ne dites pas". Visant Sega et la Gamegear, ces dernier ont intenté un procès contre Atari et ils ont perdus. Dommage pour Sega.

n'en a l'air.



UN EXEMPLE A SUIVRE

Gamebusters est une eune société faite par des eunes pour les jeunes. Installée dans le sud de la Belgique, à Verviers plus exactement, elle distribue des jeux et des accessoires pour Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Néo-Géo. Sa zone d'activité se situe surtout en Belgique mais exporte

en France, en Suisse et au Luxembourg (que des pays Francophones). Nous avons rencontré Gérald Saint-Remy pour savoir comment, à dixneuf ans, on pouvait créer une telle société

Joypad : L'idée, comment est-elle venue ?

Gérald : J'ai une formation de cuisinier et travaillais à mi-temps au rayon jeux vidéo de la Fnac à Lièges. En effet, depuis l'apparition des premières consoles, j'ai taujours voué une sainte passion au jeux. Blazé de la Belgique, je suis parti travailler en tant que cuisinier à New-York. C'est là que j'ai découvert que la Belgique et l'Europe ne proposaient au public qu'un choix relativement restreint de jeux. De retour en Belgique, je suis kombé par hasard sur le livre de Sulitzer qui racontait l'histoire d'un jeune qui fit fortune en quelques jours. Ce fut le dédic!

Joypad: Quel âge avais tu à l'époque

Gérald : je venais juste d'avoir dix-neuf ans. Joypad : Comment as-tu réalisé ce projet? Avec ta formation de cuisinier, tu n'avais pourtant pas tous les atouts de ton côté. Entre la cuisine et

le business, il y a une marge!

 Gérald: Après la lecture du roi vert, je me suis renseigné sur les différentes formes de sociétés et les obligations légales. J'ai pris conseil rentes de societes et les baligations legales. Ja plus consequentes qui était, lui aussi, un passionné de jeu vidéo et qui était vaillait lui aussi à la Fracc. Ainsi, de fil en aiguille, Eric et moi avons fondé ensemble Gamebusters, le 1 er Juin 1991.

- Joypad : Au niveau des tunes, comment cela s'est-il passé ? étiez-vous blindés ?

Gérald : Non! on avait pas une cacahuète, juste de quoi créer le capital. Ce sont les banques qui nous ont aidés pour l'achat du premier sotck

Joypad : Sans tune, comment avez-vous réussi à racheter un second stock ? Gérald : Tout simplement en vendant le premier et en ne prenant pas trop d'argent pour nous au départ. Par un suivi impeccable de notre clientèle, nous avons réussi à les séduire. Ainsi, une certaine confiance

- Joypad : A deux seulement, n'étiez-vous pas submergés de travail ? - Gérald : Si Bien sûr ! Il devenait de plus en plus difficile de tout gérer tout seuls. C'est pour cela que nous avons engagé un traisième élement qui était, lui aussi, passionné de jeux vidéos. Ce n'était pas une mince affaire. Il devait être sérieux, jeune et disponible! Ce profil ne court pas

les rues, Claudio fit son entrée dans Gamebusters le 1 er octobre 1992. - Joypad : Comment se décomposent les tâches au sein de Gamebusters ? - Cérald : Eric s'occupe de tout ce qui est paperasse et de tout ce qui concerne l'administratif de la société. Il est comptable, supervise tous les comptes et, bien sûr, est un joueur émérite. Claudi, aspéritals tacs comptes et, bien sûr, est un joueur émérite. Claudio est directeur des ventes en Belgique, il dirige également les ventes pour l'étranger. Il s'occupe du marketing et de la publicité, teste les jeux à fond et rend visite à nos clients. Comme Eric et moi-même, Claudio est passé maître



dans l'art de terminer n'imparte quel jeu. Quant à moi, je suis à la base même des Gamebusters, je supervise le travail (normal, c'est moi le boss) les commandes, contacte les fournisseurs. je passe également plus de

- Joypad : Qu'espérez-vous dans l'avenir ?

 Gérald : gagner des tunes, rouler en Ferrari, avoir tous les jeux du monde sur toutes les machines du monde et foire profiter au plus grand nombre de boutiques possible, notre qualité de service.

- Joypad : Merci

GRADIUS 2 QUEST FOR GOFER

Dans la série des illustres Shoot'Em Ups venus du Japon, Gradius et Nemesis sont certainement les plus connus; c'est donc avec une joie non dissimu-

lée que l'on accueillera Gradius II sur le CD Rom de la PC Engine. On retrouvera, dans cette réalisation, tout ce qui avait fait le succès du premier épisode. Toutefois, et après tout c'est naturel, quelques modifications ont été apportées pour rendre ce jeu de tir à scrolling horizon-

tal encore plus jouissif et, dans ce domaine, on peut faire confiance à Konami qui jamais ne nous a décus (sauf peut-être dans la réalisation de Gradius III sur Super Famicom, mais ça c'est une autre histoire). Dans Gradius II, Quest for Gofer on retrouve donc le système d'arme qui nous a toujours tant satisfait. En récupérant les bonus à l'écran, après la destruction d'un vaisseau ennemi, on pourra, à volonté, choisir l'arme que l'on désire posséder pour continuer le carnage. Sur une petite dizaine de niveaux, vous devrez en mettre plein la tête à tous les sauvages qui vous

agresseront. Avec des graphismes réhaussés, des animations hyper fluides et, surtout, des monstres de fin de niveau complètement démentiels. Gradius II devrait également vous dégenter les oreilles, arâce à sa bande

sonore complètement flippante.





Le Game Commander est un nouveau joypad pour la Super Famicom. Identique à l'esthétisme de celui livré avec la machine, le Game Commander possède, en plus, un auto-fire sur tous les boutons ainsi qu'une option slow à deux vitesses. Chaque auto-fire peut être: soit automatique (vous n'avez plus besoin d'appuyer sur le bouton) soit semi automatique. Agréable à l'utilisation, le Game Commander est un excellent joypad qui a le mérite de posséder toutes les options désirables.





Et boum, revoilà un Shoot'Em Up complètement débile sur le CD Rom de la PC Engine. Avec un jeu comme celui là, je conprends parfaitement pourquoi le grand créateur panique complètement, parce que prêter son nom à une réalisation telle que celle-là nest pas évident. Bien que les

ennemis de fin paraissent assez orginaux, je crains le pire quant à la durée de vie de ce Shoot'Em Up. Nous n'en avons vu que quelques bribes mais God Panic semble d'un niveau très inférieur aux jeux que l'on connaît à l'heure actuelle sur PC Engine. XCependant, attendons donc d'en voir un peu plus avant de juger.

Les jeux de réflexions sur Super Famicom ne courent pas les rues, c'est une évidence. Super Boxxle, que l'on connaît sur Gameboy, est l'un deux. Autant vous dire que si vous êtes un fou de SF II et des Shoot'Em Ups en tout genre, vous pouvez passer votre chemin, ce titre ne fera que vous prendre la tête. Les autres, par contre, ceux qui en ont un petit peu marre de traîner leurs sayates sur les terrains humides et chauds des jeux de baston, où pour prendre son pied il suffit de détruire, seront parfaitement séduits par Super Boxxle. En deux mots, vous êtes un magasinier vachement emmerdé lorsque son patron lui demande de déplacer les caisses et de les mettre sur les points de couleurs qu'il a judicieusement placés. Lorsqu'aucune caisse ne bloque le chemin, tout se déroule à merveille et vous passez rapidement au niveau supérieur, mais lorsque les choses se gâtent, elles se gâtent vraiment et là, vous êtes parti pour de bonnes minutes de prise de crâne. Pas très riche graphiquement, Super Boxxle pourrait bien être un bon divertissement entre deux parties d'un boum-boum t'es mort.









-TELEX-TELEX-TELEX-

Le samedi 19 décembre à 9 heures du mat (je n'ai aucun frisson et je ne claque jamais des dents), la seconde convention des jeux de simulation, le Trophée Idrac des grandes écoles ouvre ses portes. Avec 3500 partici-pants attendus, cette convention proposera de nombreuses activités; panie steenans, oue convenient proposits en immercase des accessors, parmi celles-ci, on retrouvers, entre autres, des jeux de stimulation, de la bande dessinhe, des romans de science fiction, des films, des dessins entres japonais et, bien évidemment, des jeux vidéo. Crée en 1968, L'Idrac (Institut De Recherche et d'action Commerciale) compte quatre écoles (Inisiatio De Réchièreria et a ratio n'unimercaise) compie quatre ecoies en France : à Paris, Montpellier, Lyon et Nice, Elle permet aux étudiants de préparer des 1875 en Action Commerciale, en Commerce International et en Force de Verte. S'étendant sur trois jouve, du 19 aux 21 décembre, cette manifestation se déroulers dans les locaux de l'école, au 14 rue de la Chapelle 76018 Paris, Métro Marx Dormoy.

MEGADRIVE GAME ARTS

J LEAGUE CHAMPION SOCCER

Et hop, une nouvelle simuation de football sur Megadrive. On le sait, les simuations de sports ont toujours connu un vit succès sur conside alors pourquoi ne pas récidiver. C'est ce qu'ont dû se dire les programmeurs de Game Arts en réalisant cette nouvelle simulation. Part au consideration de la consideration del consideration de la consideration del consideration de la conside



dans les méandres de la coupe du monde, vous devrez, orant toute chose, choisir votre équipe parmit toute calles disponibles. Grâce à JR league Champies. Soccer, vous pourez organiser de véritables tournois puisque huif joueurs pourent s'affronter sur le terrain, pas en même temps, je vous rassure. Si l'action se déraude dans le sens horizontal, tout

comme European Club Soccer ou Teamo World Cup, vous aurez toutes les opportunités du monde pour flanquer une raclée à vos adversaires. Très complet au niveau des options, aucune date de sortie ne nous est encore parvenue. We'll keep you

0 4 2

LE TWN TAP POUR SUPER FAMICOM

Le Twin Tap, Kesako? Le Twin Tap est une sorte de champignon, de bumper si vous préférez, sur lequel vous devez frapper dès que vous connaissez la réponse à la question posée par la Super Famicom. Idéal pour les jeux de Quizz, vous pourrez ainsi, à chaque question,

répondre par exemple: Caroline de Monaco, mais traduit en Tong! Malheureusement, comme tous les Quizz disponibles à l'heure actuelle sont en japonais sur Super famicom, je doute fort que cet article parvienne jusqu'à chez nous.





PANZA KICK BOXING*

Panza Kick Boxing est désormais un titre aussi connu des amoteurs de micros que de consoles, puisque ce jeu est pratiquement disponible sur tous les formats de la terre et du monde; à part le Spectrum et le Cray II, je ne vois pas quelle machine

terre et au monae, a par le operation et et croy, le le vois peut qui se voit dotée de ce titre.

C'est d'ailleurs une bonne nouvelle puisque Panza Kick Boxing est une très bonne simulation de combat, de Kick Boxing plus particu.

C'est d'ailleurs une bonne nouvelle puisque l'anza kick boxing est une tres bonne me simulation de cumbur, de Nick boxing pius participement. Deux hommes entrent sur le ring, un homme en sont vainqueur, telle est la dure réditié de ce le que de baston. Plus ayf un simple jeu dans lequel on se tape dessus, Panza Kick Boxing est une véritable simulation puisque tous les coups dont on dispose ont été digitique de partir de véritables combats. Avec une phase d'entraînement dans laquelle on peut gagner des points pour progresser et aller encore plus loin et plus fort, cette réalisation Française devrait faire un carton un peu partout.

*(tire non définitif)





NEX

Sous ce nom quelque peu barbare, se cache en fait un simple et vulgaire Shoot Em Up. Enfin,



lorsque je dis vulgaire c'est dans le sens commun qu'il faut l'entendre. Car réaliser un Shoot'Em Up de cette ampleur sur une console comme la PC Engine, c'est comme faire un pas dans la rue: c'est d'une facilité évidente. Aussi, dans Nexar, on retrouvera tous les ingrédients qui nous avaient tant séduit dans des productions comme Gunhed, Final Soldier ou Super Star Soldier.

On retrouve des bonus par milliers, qui tombent un peu n'importe quand, des ennemis qui

quand, des ennemis qui tracent à donf et qui débarquent de tous les côtés, des tirs lasers qui inondent d'un coup, d'un seul l'écran dans des gerbes de flammes gigantesques. Assez varié graphiquement, Nwxky euh pardon Nexzr sera, à n'en pas doute, dans la lignée des meilleurs jeux de tir sur PC Engine.



MAGI MICKEY MOUSE starring

Super nfin TOUS les vantages d'une console aponaise* ou américaine*. Profitez de

overscan (image plein écran) et de la véritable STAR WARS sort fin décembre, itesse des jeux de la Nintendo 16 bit. Une console Super amicom ou Super NES, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% lus rapide, BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...

ve fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.). CONSULTEZ-NOUS I

Commandez le vite dés aujourd'hui!

ICOM / SUPER NINTENDO U.S



499 f

our tout achat de 2 ieux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F LES CLASSIQUES



Astral Bout Bart's Nightmare Battle GP ino City irty Challenger -1 Roc F-1 Roc
Final Fantasy,
Mystic Quest
GPX Cyber Formula
Home Alone 2
King Of The ES INCONTOURNABLES ddams Family nazing Tennis ea 88 astévania 4 Monsters Krusty's Super Fun ontra 3 esert Strike HOUSE Magic Sword Zero nal Fight Phallanx Pit Fighter mes Bond JR. Ramna 1/2 Return Of Double e And Mac ystical Ninja Dragon Robocop 3 AA Basketball Rocketeer Romance Of The 3 Kingdoms 2 RPM Racing Sonic blastman iA Tour Golf of Wings nce Of Persia val Turf oul Blader reet Fighter 2 uper Ghouls'n

Arcana Area 88

pin Dizzy World brike Gunner Super Adventure sland uper Battle Tank enage Mutant Ninja Gachapon Super Pang

aseball 2 uper SD Gundam uper Valis ybericn ne Lemmings hunder spirit Ultimate Football World Championship Xardion

Super Star Wars Chuck Rock Super Liber A PARAITRE CE MOIS C uper High Impact Alien 3 Alien 3
Dream TV
King's Arhur World
Super Combatribes
Wolf Child
NFL Football
American Gladiators
California Games II
Wizardry 5 Wizardry 5 Royal Conquest Valken

Ken 6 Ken 6 Super F1 hero Super Volleyball Road Riot Tiny Toons Joe And Mac 2 Pin Ball Jacky Cras

Wortris Swanp Thing Out Lander Wing Commander



agical Quest 5 piderman Vs X-Mer Terminator 2 Death Valley Rally Best Of The Best est Of Junforce Out Of This World Terminator Universal Soldier

ET BIEN D'AUTRES

DEATH VALLEY RALLY VERSION U.S. : 549 F OUT OF THIS MOUND MAINON MS 8 539 F

Livrée sans jeu, avec 2 manettes. 1 péritel et une alimentation.

Livrée avec 1 ieu iap, au choix (sauf Street Fighter II), 2 manettes, 1 péritel, 1 alim. et 1 Adaptateur Universel.

Livrée avec Street Fighter II 2 manettes, 1 péritel et 1 alimentation.

Livrée sans jeu,

avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

Livrée avec 1 jeu U.S. au choix

(sauf Street Fighter II), 1 manette, 1 péritel, 1 alim. et 1 Adaptateur Universel



per Mario Karl

estemania da 3

ACCESSOIRES Alimentation Câble Péritel Joypad d'origine Dyna One N.C apcom Power Stick

Ralonge De Manette 199 Mario Paint + Souris + Tapis Mouse 549 Super Scope 599



Livrée avec Street Fighter II. 1 manette, 1 péritel et 1 alimentation.

OF ILLUSION 429 F STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

Découvrez en TOUS les avantage d'une console japonaise Profitez de l'image plein écran et de véritable vitesse des ieux de la Megadrive 16 bit. Ul

console Megadrive jap., c'est 20% d'image en plus, ui World Of Illusion en décembre, Commandez-le vite dès aujourd'hui!

animation 20% plus rapide, BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS ... Vous possédez une Megadrive française, DECOUVREZ LE MEGA "Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU." ou AV

Livrée sans jeu, avec 1 manette.

1 péritel et une alimentation. Livrée avec QUACKSHOT

(Donald) + 1 manette. 1 péritel et une alimentation.

Livrée avec QUACKSHOT + GRAND SLAM + 1 manette, 1 péritel et une alimentation,

Livrée avec SONIC The Hedgehog + 1 manette. 1 péritel et une alimentation.

Livré sans jeu et

avec une alimentation.

EGADRIVE / MEGA 145 rue de flandre, 75 019 paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de décembre.

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGAD<u>RIVE d'une valeur de 99</u>

LES NOUVEAUTES

Sonic 2 Tales Spin
Bio Hazard (Crying)
LHX Attack Chop.
Home Alone Crue Ball Ecco Dolphin Lemmings Rampart F1 Circus License Chiki Chiki Boy Gods
Teenage Mutant Ninja
Turtle, Return Of
Shreder

THUNDER FORCE IV 490 F TALES SPIN തൗദ മതിത 000 F

PARAITRE CE MOIS A PARATITE C M Batman Aeturn Risky Hood World Of Illusion Streets Of Rage 2 Toxic Crusader Paper Boy 2 Agassi Tennis Amazing Tennis Alien VS Predator Terminator 2 (Arcade Wrestlemania Pir Ball Junker's High Junker's High

> Ernest Eavans Wonder Dog Thunder Storm FX After Burner III este Burai Time Gal Road Braster FX Tenbu Mega CD Special 499
> Mega CD Karaokee 1390
> Final Fight Fev 9
> Tonosama No Yabo 499

JELIX MEGA CD

LES CLASSIQUES Aquatic Games Arch Rival Atomic Runner Batman east warrior

Dick Iracy
3
Double Dragon 2
3
Europeen Club Soc. 4
Evander Holyfield Real
Deal Boxing
4
F1 Hero MD
Galaxy Force 2
Golden Axe 2
4
4
Freender Greendog Immortal
John Madden
Jordan VS Bird
Kabuki Soldier
King Salmon
Madical Boy
Mega Panel
Mickey Mouse
Out Run
Pacmania Pacmania Pit Fighter Rent A Hero Road Rash Side Pocket Slime World Splatterhouse 2 Steel Empire Streets Of Rage Super Smash TV The Simpon's Bart Thunder Fox Thunder
Pro Wrestling
Twinkle Tale
Wani Wani World
Where In Time Is Co 355

LES INCONTOURNABLE Chuck Rock Desert Strike Dragon's Fury NHLPA Hockey F22- Interceptor Kid Chameleon Power Athlete Olympic Gold PGA Tour Golf Predator 2 uper Monaco GP zmania erminator JSA Team

Vonder Boy In Monster STREETS

OF RAGE 2 **449 FRS**





ACCESSORES Alimentation Câble Péritel Joypad d'origine Dyna One Arcade Power Stick

David Robinson S.C.

Manette Infrarouge N.C

NEW

Menacer



Branchez une console sur votre moniteur ams

iteur Amstrad, cominecter ; miles acceptem aussi Japonalses que les consoles versions françaises. Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644. Adaptateur "A-128" pour moniteur CM 14. Paire d'enceintes pour "A-128" Kit complet "A-128 et paire d'enceintes

ENTREZ DANS LE PLUS **GRAND CLUB D'ECHANGES** DE

CARTOUCHES DE FRANCE! ucune cotisation ne ous sera demandée.

Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 ieux contre 1 et cela sera gratuit !!!

PAUS DE 750 CARTOUTES EN STÖCK PERMANENT, OGS TEUX OG QUAUNGS EN TRES BOM ETAT, UN SERVICE VAPA, RAFDE ET SIMPLE

LES TARIFS : 1 ieu contre 1 :

Super Famicom 150 f Megadrive 100 f Nec Core Grafx 80 f Nintendo N.E.S 80 f Master System 75 Game Boy 50 1

2 jeux contre 1 : GRATUIT !!!

Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console. Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuit

Je vous donne :

Je desire :

r. Carea. : reprise des jeux est limitée en fonction du stock sponible, reseignozvous. Pas de reprise sans bolle u sans notice. Nous n'échangons que les jeux uper Famicom ou Super Ninelando U.S. Port retour à la charge de notre clientele.

La rolls

des consoles

enfin à prix accessible jouez sur la plus belle des consoles Des sprites gigantesques, un son stéréo époustouflant des milliers de couleurs merveilleuses, L'ARCADE A DOMICILE.

of The Monsters
of The Monsters
of The Monsters 2
gue Bowling
ation Nation

rash Rally lop Player's Golf Art Of Fighting View Point THE

Livrée sans ieu.

avec 1 manette. 1 péritel et une alimentation.

品

Livrée avec le jeu NAM 75 + 1 manette. 1 péritel et une alimentation.

GAME GEA

Adventure Of Gerubi Aerial Assault Ax Battler Buster Ball Chess Master vstal Warrior onald, Lucky Time tragon Crystal

oystick Neo Geo Jemory Card 020 Super Baseball Joha Mission 2

ndros Lunos aseball Star Pro. 2 aseball Star Pro. 2

Blue's Journey Burning Fight Crossed Swords

heavy Weight Champ Joe Montana Football Leader Board Marble Madness Mickey Mouse Ninja Galden

Sonic Super Kick Off Super Monaco GP 2 Wonder Boy

LES NOUVEAUTES

Sonic 2 Streets Of Rage

Un méga jeu de plates-forme, beau et original. A ne pas rater.

RETURNS

ROM DE	CUMMANUE	A DECOUPER PUIS	A RETOURNER A	"SHOOT AL	GAIN" 145	RUE DE I	LANDRE 75019	1
Veuillez	rajouter 30	Frs de port pour to	oute commande de	e console.	le désire	command	er le matériel su	in

Nom

Adresse

Ville Code postal Téléphone Date

Je joins à ma commande : Qun chéque (Envoi prioritaire), Qun C.C.P., Qun mandat lettre,

Le préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Participation au frais de port et d'emballage CRBT (+35 frs) MONTANT TOTAL

Désignation

le posside unde): Mespatine ignoraise Q. Mespatine francaise anexQ. sansQ adapteum de jeun ignoraise. Game quar Q. New Q. Game boy Q. Soper francom Q. Soper Mortando anexQ. sansQ adapteum de jeun, New opo Q. Autre Q.

MEGA CD **VOLETEA**



Une fois de plus, nous revoilà plongé dans une aventure pathétique où, pour vous sortir de la pauvre situation dans laquelle vous êtes, vous devrez utiliser tous vos pouvoirs de guerrier. Bien que le personnage dont vous avez la charge soit une femme, il n'est pas question une seconde ici d'être faible. Pour affronter la centaine de crétins baraqués, il faudra même être monstrueusement fort. Même avec votre épée de feu qui pourra gagner de l'énergie en fonction des

acquisitions que vous pourrez faire sur votre chemin, rien ne sera d'une évidence flagrante. Se déroulant à la manière d'un Beat'Em Up traditionnel, Anet Adventure devrait cependant profiter de l'avance technologique prise par les programmeurs de Wolfteam qui, de plus en plus, deviennent les maîtres incontestés du CD Rom. Anet Adventure est un pas de plus dans la maîtrise de ce support et nous nous en réjouissons tous. Un beau produit en perspective. A ce jour, nous n'avons cependant pas de date quant à la sortie de ce jeu.







MBERMAN

Lors de la sortie du premier Bomberman sur PC Engine, à la rédaction, on était tous complètement barges, obsédés, subjugués, pris jusqu'à la moëlle par cette excellente réalisation. A n'en pas douter, Bomberman'93 s'annonce encore plus démentiel. Avec de

nouvelles armes, de nouveaux parcours et toujours, la possibilité de jouer à cinq en même temps, nous sommes prêts à nous éclater comme des bêtes devant notre moniteur. Quand



Greg, à Manu, à Steph et à tous les autres qui vont encore s'énerver lorsque je leur lancerai mes méga-flammes à la tête, je suis jà mort de rire. Un jeu à ne pas manquer lors de sa sortie, prévue dans le courant du mois de janvier au Japon.



EORGE FOREMAN'S : () (

UKEMAN | ROUND 3 F.NELSON DOVIE

Vous avez la classe, le talent. Vous avez la force et le punch. Vous avez donc tous les atouts pour participer à une rencontre internationnale de boxe. Sur le ring, vous ne pourrez plus compter que sur vous pour éviter de CURCTIAN

vous prendre une tôle contre les adversaires, de véritables baraques humaines que vous rencontrerez. Avec vos poings, vous pourrez déclencher des crochets, des uppercuts, des directs du droit et du aguche. A l'écran vous êtes vu de derrière, votre adversaire vous faisant face. Pour éviter un poing qui 🖥 pourrait vous arriver en pleine poire, il faudra sans arrêt être aux aguets, car rien, rien ne sera gagné

dans cette simulation de boxe. Si vous désirez obtenir la ceinture magique, vous devrez sortir vos tripes. Disponible sur Master system et sur Megadrive dans les semaines à venir, ces deux simulations apparaissent comme exaltantes.



GAME GEAR SIMS

IN THE WAKE OF VAMPIRE

Lorsqu'un vampire dort, mieux vaut ne pas le réveiller, c'est ce que vous allez apprendre à vos dépens en parcourant la dizaine de niveaux de ce jeu d'action/aventre. Alors que vous êtes un jeune homme sons histoire, vous entrez dans une grotte qui longeait la mer. Au cœur de celle-ci, un cercueil gisait là. Plus attiré par la curio-sité que réfreiné par la peur, vous avancez prudemment en autre de la comment en la direction. Un craquement, une pierre roule attendant la comment en la com

sar direction. Un d'adpennant puerte route sur les paroris humides, c'est ainsi que tout commença. Mais que vous a t-il pris de pénétrer dans cet endroit lugubre? Dès les premières minutes de jeu, vous vous en mordez déjà les doigts. Faites gaffe à votre tour de ne

déjà les doigts. Faites gaffe à votre tour de ne pos vous faire mordre, cela pourrait vous être fatal. Avec des graphismes faits et qui varient énormément en fonction des différents tableaux. In The

graphismes taits et qui varient énormément en fonction des différents tableau Wake Of The Vampire est annoncé au Japon vers la fin janvier, début février.

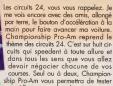




MEGADRIV TRADEWES

O-AM RACE

CHAMPIONSHIP PRO-AM



ship Pro-Am vous permettra de l'ester vos réflexes sur plus de vinal-quation inveaux. Plus vous gagnerez des courses, plus vous obtiendrez des thunes. Ces thunes vous permettront d'acquérir de nouveaux moteurs, des turbos, de nouveaux pneus, etc...
Grisant à souhait, Championship Pro-Lam est un jeu motivant qui risque de logire à bon nombre d'einter vous.

MEGADRIV TRADEWES

BATTLE TOADS

Après l'annonce des Tortues Ninja sur Megadrive par Konami, c'est maintenant Tradewest qui se met dans la ronde avec Ises crapauds

dans la rande avec less crapauds vacetes: les Battleboads est un Beat'Em Up dans la plus pure tradition. On avance, on frappe, on avance encore, on frappe, on avance encore, on frappe de nouveau, bref, on s'écleta comme de petits fous. Dans des décors assez désolés, ces drôles de crapauds l'allure nonchalante vous entratineront dans des délires complètement étonnants. Les coups disponibles pour chaque combattlent sont assez nombreux; cinsis, si vous désirez éclater la tranche à un crétin qui trace sur vous, vous étes alors prêt à de



parer n'importe quel coup et à lui en mettre plein la tête. Avec des coups de pieds, des coups de poings, des coups de têtes et que sais-je encore, vous prendrez votre pied comme jamais, avec les Battletoads.



INF TIME

KEEPER OF THE GATES

La très attendue suite de Stormlord est en cours de finalisation chez Razorsoft. Cette séquelle suit parfaitement le premier épisode et en reprend les principaux thèmes, ce qui lui garantit déjà un beau succès. Le joueur se trouve face à huit niveaux qui scrollent verticalement et horizontalement.

Dans Keeper Of The Gates, vous traverse-

Dans Keeper Of The Gates, vous traverserez de nombreux lieux mystiques et étranges qui, chaque fois, vous surprendront par leur richesse respective. Très intéressant et particulièrement complexe, Keeper Of The Gates vous fera, entre autres, lutter contre un dinosaure squeletfique particulièrement redoutable.





Si Gain Ground ne nous est pas un jeu inconnu, il faut être honnête et reconnaître qu'il est loin de nous avoir réjoui dans sa version sur Megadrive. Bien que Gain Ground SX s'annonce amélioré, nous avans la plus grande crainte quant au bien-fondé de cette conversion sur CD Rom. Tout comme la version Megadrive, Gain Ground pourra se jouer à deux simultanément. En choisissant votre personnage, vous obtiendrez une arme bien spécifique qui vous permettra de détruire tous les soldats qui se trouveront sur



votre chemin. Graphiquement assez mayen, Gain Ground SX ne devrait pas réaliser un très gras carton lors de son arrivée en France, si jamais il parvient jusque chez nous, ce qui est loin

d'être certain

Dans la pure tradition des jeux japonais, avec de gros bonhommes tout petits ayant de grosses têtes, Dowtown Fight est l'une des dernières réalisations de Naxat. Si ce jeu est largement inspiré des Final Fight et autre Double Dragon, ce dernier est bien plus original, ne serait-ce que par la forme des persannages utilisés. A part



cela, qui destine ce jeu principalement aux plus jeunes d'entre vous, il n'y a pas grand-chose à signaler. En traversant les rues d'une ville, vous devrez éliminer tous les brigands qui se trouvent sur votre chemin. Rien n'est facile, d'autant que chaque niveau est conclu par un ennemi de fin, bien évidemment plus gros et plus fort que ses sbires. De temps en temps, pour vous aider, vous pourrez récupérer des nunchakus au des battes de baseball aui vous permettront d'éviter un combat au carps à corps, souvent fastidieux.

Bon. Imaginons un peu l'année 1993, voulez-vous? Ce qui serait bien, ca serait que...

- ... JM DESTROY ne sente plus l'escargot (ah! ah! l'escargot, ah! ah!).
- ... AHL ne dise plus "Escrocs, ca swingue, tu le crois ca".
- ... TSR arrête de placer des mots trop compliqués
- ... L'équipe cesse de scotcher TONTON SAM à sa chaise. C'est vrai, après ca provoque des poussées de boutons et c'est pas beau, alors comme il est pas beau, on le rescotche.
- ... ERIC (le comptable) arrête de nous parler de jeu d'échecs à tout bout de champ.
- ... JOHNNY (le coursier) arrête de nous demander si on a un paquet pour le XVème.
- ... MATSUSHITA nous sorte une console compatible avec la Super Famicom, la Megadrive, le PC et le Macintosh. Le panard, mais c'est pas possible.
- ... NINTENDO fasse une campagne d'affichage où l'on verrait un jeune en train de jouer sur une Megadrive, avec le slogan "Il fallait bien s'occuper avant la Super Nintendo". On trouverait ca rigolo et on aime bien mettre de l'huile sur le feu.
- ... SEGA sorte Street Fighter 2' sur Megadrive pour

- 200 francs avec la manette 6 boutons offerte en prime. Et un pin's. On trouverait ça rigolo.
- ... ATARI annonce 60 nouveaux jeux pour la Lynx et au'ils sortent vraiment.
- ... LINOS arrête de se prendre pour Thierry Roland quand il joue à Kick Off.
- ... BEREGOVOY décide de nationaliser TF1.
- ... GREG ne vienne plus bosser que quand il est de mauvaise humeur. C'est énervant, on ne l'a jamais vu de mauvais poil, ca nous déprime encore plus. Toujours joyeux, ce con.
- ... TRAZOM s'appelle MOZART.
- ... MANU rentre de l'armée et nous refasse de bons gâteaux. Ca nous manque. Reviens, Manu. reviens.
- ... OLIVIER écrive des tartines et des tartines quand on lui demande un petit test minuscule de rien du tout.
- ... BIG BOSS n'ait pas l'idée de créer un nouveau canard cette année. Attends 94, Marc, attends un peu. C'est la crise, là, en 93...
- ... DANBISS n'arrive pas à chaque bouclage en nous disant : "Hé les mecs on est à la bourre, i'en ai marre j'vais encore passer mon week-end chez l'imprimeur".

NEUF LIVRES PLUS FORTS QUE TOUS LES JEUX.



REF 723, 500 P. 95 F.



REF 0862, 340 P. 95 F.



REF 718, 432 P. 95 F.



les secrets,

les stratégies, les ruses pour jouer et gagner.



REF 0863, 390 P. 95 F.



REF 720, 348 P. 95 F.



REF 0837, 390 P. 95 F.





les pièges, anticiper

les attaques et

marquer le

maximum de points.

Il va y avoir du score.





REF 721. 342 P. 95 F.



REF 719, 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP NOM

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL 40 F RECOMMANDE TOTAL TTC DEHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION SIGNATURE

ADRESSE VILLE



La console SUPERFAMICOM complète avec



1690 Frs

SUPERFRMICOM

ACCISSOIRES	SFC:		
Alimentation			
Adaptateur u	niver	sel 115 290	
CAPCON DOTTER	stick	fight (690 (promo)	
HORI Fightin	g stre	SR 590	
KONAMI Hyper DYNA 1	beam	590 125	
DAILOR L			
MEGICUT SAERA	599	PLANE PARRASE I	590
STREET FISHTER II	590	SUPER DUTACE PRACON	500
MELAY	520	BERT O WESHINGAR	449
SKY MISSION (WINGS 2)	590	ROBOTOF III	549
DRAGGIF QUEST 7	590	FACESALL 2000	549
MAKED KARE	590	ERECA DID US	499
TURTLES 1	469	PROPERTY E PUBLICAGE	549
KING OF THE MONSTERS	590	BILL LAIRBER'S BASKETBALL	290
SEND WARE	590	P.G.A. NOUR GOLF	390
SUPER PAINS	499	SUBSET BATT	290
DIRTY CHALLENSER	290	PAPERBOY 2	290
SENIC BEASTON	590	BATTLE TAIK	390
Symptotics	500	BLACE OF	495
PHILLIPPE	590	SUPER WALLS	29
энсива и знести	397	SES EGREN	290
CEPAL JACK	499	MAGIC ADVENTURE	403
Kaching areas	199	SON SORVE COMME	495
MAID WORLD 4	199	MARDEUN	386
MASIC SUCRE	499	BOULDLADER	290
SATAMPRICAL	100	DETEN 6	290
ULTIMINE FORTHALL	290	- V'S 123	29
CB 10us	999	BRITLE S.P.	49
DUINTE	390	WARSTLE MONTH	39
SOLDLIN PISHTER	499	ZUZION BIB	3.9
ACTRAISER	390	SHIDMI F-91	29

A paraitre en decembre:

-DRASCH'S LAIR -OUT OF THIS WORLD -SUPER KICK DEP-SUPER STAR HARS -IMPERIUM: -SUPER VOLLEY BALL -COMMARKESS - SUPER PINHALL BAKE CHUMH -VALKEN -DDS 6 MAC 2 -PSYCHS GREAM -STRAITH -KING RALLY -BOX - SUPER - SUPER MOS S - NAME 1/2 PARC 3

GAMEBOY

Time Boy (po			49
Light Magic			119
TENNIS	195	HATRIS	195
ALLEYWAY		ELEVATOR ACTION	195
WORLD CUP	138	PROPHECY	225
HUNCHEACK	245	HODK	245
SHANGAI	195	DUCK TALES	225
DOUBLE DRASON	3 225	KURBY DREAM LAND	245

ALL STARS CH. II 225 TOXIC CRUSADERS 225 SUPER MARIO LAND 2 245 Frances

GOMEGEOR

		COCHI		
COMSOLE SA Alimentati MasterGear MagniSear	ch sec (ada	cteur p.Master System) 11	19	
GRIFFIN	195	PENGO	195	
FACTORY PANIC	195	SCLITAIRE PCREE	195	
DEVILISH	195	SUPER SOLF	215	
WONDERBOY	215	S-LOCK	215	
ETERNAL LEGINO	250	aterc	245	
ARLITE	250	CUT RUN	245	
AERIAL ASSAULT	250	MICKEY MOUSE	250	
DONALD DUCK	250	CLEMPIC SDEE	250	
SPACE HARRIER	250	SMAJE TV	250	
MONACO G.P. II	250	CHUCK POCK	256	
BACHAN RETURN'S	250	SONIC 11	250	

NEO GEO

Console NEO Manette suppl Memory card			
GHOST PILOT	890	RIDING HERO	890
NINJA COMMANDO	1090	PAGUY	890
SUPER SPY	990	MUTATION NATION	1090
CROSSED SWORL	890	ALPHA MISSION II	990
ROBO ARMY	1090	BASEPALL STARS 2	1090
SOCCER BRAWL	1090	KING MONSTERS II	1390
Constitution of the Consti			

A paraitre: FATAL FURY 2

FATAL FURY

KING MONSTERS 1

WORLD HEROES

Debut '93 : SENGOKU 2/VIEW POINT/WRESTLING

ANDRO DUNOS

ART FIGHTING

1090

1690

1390

1090

990

1390



Console MEGA	DRIVE	complete 8 + SONIC 5 - Choix 24 - 11 - 12 - 12 - 12 - 12 - 12 - 12 -	
Console MEGA	DRIVE	+ SONIC 5	75
Mega CD + je	u au i	choix 24	50
MEGAPAR SG-8			50
POMER CLUTCH			90
DENTITUE			50
AT THE PROPERTY OF THE PARTY OF	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	erm 1)	5.0
ALCOHOLD OF LES	THE PARTY	EUR. 1	2.5
ADAPTATE DR. J	AE . / BI	4.	13
HELMOV		KID CHAMELETS: SPOND SLAW STREET OF RAGE MEDIWALKER CYBER COP	335
ADASH	390	GROWING SLAM	4/49)
FLESH DOG	449	STREET OF RACE	
REDATOR 2	449	MEDHWALKER	213
HIPRUSH	249	CYBER COP	
APRIAGE CERRIES	449	HOHMES S.P. 2	
ACUATIC GAMES	449	SINIC	299
ELL FIRE	299	GENIC CRYING	449
PARNER SPECIAL	239	LHX ATTACK CHOPER MAUSTY FOR HOUSE RDI BASEBALL (449
FALAHAD	449	PRUSTY FON HOUSE	
DIEN 3	449	RDI BAGEBALL 4	449
RAD-D-HAM	249	DICK TRACY	
CURTTANE	249	STEEL SWOTES THEALY STEEL SWOTES THEALERWON VERYTEX TAZNAMIA JOHALD BUCK	299
-SWAT	240	THUNDERFOX	239
CA-GE-KI	249	VERYTEX	299
ANTASIA	239	TAZMANIA	395
RASON & FURY	395	DONALD BUCK	345
Tarak Ma	395	THE TENEDUCK	390
SUPER WOF STARS	449	LEMPINGS	
D DETCHANOR	149	CD ERNEST EVANS	390
D SOL FEACE	295	CD REATY NOVA	
		CONTRACTOR CONTRACTOR AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE PAR	4440

A paratire:
- Vissid of II
- BATHAN RECT

T INDESCRIB - STREET OF RANG IT - TALK APIH REIJHH - CAPTANI MEDRICA - WHIS CHEMINER REVILLE IAM - ANNAHIS TRIBLE - CETEL TALK IN TRESTLE INNIA - CHING HELIMA JOHES



ARKADOID

ACCESSOIRES



Nous recherchons de nouveaux collaborateurs passionnés de jeux vidéo en Belique Contactez nous II Fax: 041 - 715839, Tél : 041 - 71233. Demandez Jeen Luc.

Cocher le megasin de voire chaix pour renvoyer le BON DE COMMANDE

Houveau	ARKADOID ARKADOID	7, avenue du Pai	c 25000 Besanço 4000 Liège (Belgio	n Tál. 81 51	74 73	
NOM:			PRENC	DM:		
ADRESSE: CODE POSTA	L:	VILLE:			TEL:	
Titre		Qté		Prix		
_			Forte do one			Pour les frais de por
		Frais de port Total à payer	† <u> </u>		téléphoner au 87 36 36 05	

REGLEMENT:

☐ CHEQUE ☐ CARTE BANCAIRE SIGNATURE □ MANDAT

CONTRE REMBOURSEMENT

87 36 36 05

Offre volable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des terifs sans préerés. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicam sont des marques déposées par ININTENDO.

MR YAGI

L'AVENIR DE SEGA



LORS DE NOTRE DERNIER
VOYAGE AU JAPON, NOUS
AVONS EU LA CHANCE
DE RENCONTRER MR YAGI,
LE DIRECTEUR DU SERVICE
OVERSEAS DE SEGA.
C'EST MR YAGI QUI DÉCIDE
TOUT CE QUE SEGA FAIT
AUX US ET EN EUROPE.
NOUS AVONS DONC PROFITÉ DE CETTE RENCONTRE
POUR L'INTERROGER SUR
LES PROJETS DE SEGA.

OYPAD : comment se porte Sega actuellement?

MY YAGI : nous sommes très satisfaits de l'évolution de
Sega car nous enregistrons une très importante progression cette année. Actuellement, la Megadive représente 70 % du marché américain des 16 bits, ce qui est
très satisfaisant. Notre stratégie a doncé té pyante, notamment en ce qui concerne l'ouverure sur les éditeurs
indépendants, alors qu'il y a quelques années, tous les
titres Master System étaient réalisés par Sega. D'autre
part, le fait que nous ayons pris une avance technologique
sur Nintendo a joué un rôle très important dans cette
progression. En effet, la Megadrive est sortie bien avant
à Super Famicom, le Mega CD est commercialisé des
un an au Japon, alors que celui de notre concurrent n'est pas près
d'arriver.

JOYPAD: pensez-vous pouvoir conserver cette avance technologique à l'avenir?

Mr YAGI: oui, sans aucun doute. La sortie du CD rom Nintendo est sans cesse retardée, ce qui nuit gravement à la crédibilité de cet appareil. D'autre part, notre nouvelle console 32 bits est pratiquement prête et je doute fortement que notre concurrent puisse en dire autant.

JOYPAD: puisque votre console 32 bits est au point, comptez-vous la commercialiser très rapidement?

Mr YAGI: le problème n'est pas aussi simple que cela. La console est au point en fair, nous avons commencé à développer cette rouvelle console au moment où nous avons commercialis la Megadrive et nous avons donc eu le temps de progresser dans ce domaine. Mais ce n'est pas le hard qui pose un problème, c'est le soft. En effec, si nous commercialisons une console 32 bits, nous devons offir avec, des jeux nettement plus performants que ce qui se fait actuellement. Or, le développement de tels jeux prend beaucoup de temps et nous ne sommes pas encore préson.

JOYPAD : il est clair que vous croyez beaucoup au Mega CD; pourtant, cet appareil ne semble pas avoir remporté le succès escompté au Japon ?

Mr YAGI: il est vrai que le Mega CD ne s'est pas encore imposé, mais cela n'est pas inquiétant dans la mesure où le seul problème, est que cet appareil ne dispose pas de jeux novateurs, ce qui ne devrait pas durer. En effet, nous préparons de nombreux titres très originaux qui seront des jeux CD specifiques, más cela prend du temps. En fait, la nouvelle génération de jeux sera beaucoup plus proche du cinéma. Nous travaillons actuellement sur des projets diférents de cinéma interactif. Ces jeux sont réalisés en studio avec des acteurs, à partir de solides scénarii. Le premier jeu de cette génération est Night Trap, qui est pratiquement terminé. Night Trap est exclusivement composé de séquences filmées et le concept du jeu est totalement original. Mais il y aura d'autres jeux basés sur des concepts très différents.

JOYPAD: êtes-vous équipé pour réaliser des jeux de ce type qui font davantage appel à des techniques cinématographiques qu'à de la programmation?

Mr YAGI: un jeu traditonnel est réalisé avec des graphistes et des programmeurs, alors que pour cette nouvelle génération de jeux, il nous faut utiliser des studios et faire appel à des acteurs, des cinéastes et des ingénieurs du son. C'est une infrastructure entièrement nouvelle dont nous devons disposer et nous faisons actuellement le nécessaire.

JOYPAD: vous nous avez montré Night Trap sur Mega CD. C'est effectivement un programme d'un genre vraiment nouvau, mais comme les dialogues sont dits par des acteurs américains et qu'ils jouent un rôle très important dans le jeu, il sera pratiquement impossible d'y jouer si l'on ne parle pas couramment l'anglais.

Mr YAGI: en effet, cela pose un problème qu'il va nous falloir résoudre. A cet égard, nous envisageons actuellement la possibilité de monter un studio en Europe, dans lequel nous pourrions réaliser les versions françaises, allemandes, espagnoles, etc.. de ce type de jeux. Les branches européennes de Sega seront alors chargées d'engager des acteurs dans chaque pays, afin de rendre ces jeux accessibles au grand public. Du reste, nous sommes actuellement en discussion pour engager des acteurs de cinéma connus.

JOYPAD: depuis un certain temps, des rumeurs circulent sur la sortie d'un nouveau modèle de Mega CD. Que pouvez-vous nous dire à ce suiet?

Mr YAGI: nous allons commercialiser très prochainement le Mega CD II. Cette nouvelle version de la machine offrira notamment l'avantage d'être vendue moins cher que le modèle précédent. Alors que le









M

ega CD se plaçait en dessous de la Megadrive, cette nouvelle version relookée se connectera sur le côté de la Megadrive. Cela dit, il est important de signaler que le Mega CD II sera totalement compatible avec le modèle précédent.

JOYPAD: vous savez sans doute que Matsushita et Warner envisagent de commercialiser une nouvelle console,

et Sony semble sur le point de s'y mettre également. Redoutez-vous la concurrence de ces nouveaux venus ?

Mr YAGI : franchement, cela ne nous inquiète pas. Bien sûr, la console que prépare Matsiyshita sera sans doute performante et Sony ne devrait pas être en reste, mais comme je vous le disais tout à l'heure, le problème n'est pas le hard mais le soft. En effer, in Matsushita, in Sony n'ont une solide expérience du jeu, alors que nous avons fait nos preuves depuis longtemps dans ce domaine. En fait, notre point fort, face à nos éventuels concurrents et même à Nintendo, c'est notre expérience du jeu d'arcade. Il ne faut pas oublier que Sega est le numéro I de l'arcade depuis très longtemps et que notre expérience nous donne un avantage certain. La technologie est la clef du succès et ces nouveaux venus ne savent pas créer l'excitation d'un jeu; or, c'est en jouant que l'on mesure la

différence entre une console et une autre.

JOYPAD: sur quels autres projets travaillez-vous actuellement?

Mr YAGI : comme nous sommes toujours à la recherche de nouvelles technologies, nous travaillons actuellement à la création de nouveaux outils de développement. C'est l'une de nos priorités, car de tels outils devraient nous permettrent de réaliser des jeux encore plus performants, et ce, avec un temps de développement nettement plus court. Notre objectif est de passer de deux à un an pour le développement de jeux très sophistiqués. C'est dans l'intérêt du public, car en diminuant le coût de développement, nous devrions pouvoir baisser le prix de nos jeux. D'autre part, nous travaillons toujours sur un nouveau système muldimédia qui nous permettrait d'ouvrir de nouvelles voies, en combinant jeux, vidéo, cinéma, bi-fi, etc...

JOYPAD: est-ce-que Sega áfintéresse à la réalité virtuelle. Il Mr YAGI: Sega étant toujours à la pointe de la technologie, nous nous intéressons beaucoup à la réalité virtuelle. Il est encore un peu tôt pour vous dévoiler nos projets dans ce domaine, mais je peux déjà vous dire que le Service Recherche et Développement de Sega a déjà réalisé un prototype de jeu d'arcade en réalité virtuelle. La réalité virtuelle par Sega, C'est pour très bientôt dans les salles d'arcade.

Propos recueillis par Alain Huyghues-Lacour

COMMUNIQUE

La société ARKADOID METZ tient à préciser que le magasin situé 12, rue de la citadelle a Chalon sur Saône, ne fait plus partie du reseau ARKADOID. De plus, le numéro de téléphone 85.93.07.77 ne pourra plus en aucun cas être assimilé a un numéro de téléphone de point de vente ARKADOID.

La societe ARKADOID METZ décline toute responsabilite en cas d'usurpation du nom ARKADOID par la société pré-citée à Chalon sur Saône.

La clientèle ARKADOID de Chalon sur Saone est desormais invitée à contacter, soit ARKADOID METZ, 8, rue des augustins a METZ (tel.: 87.36.36.05), soit ARKADOID BESANCON, 7, avenue du parc a EESANCON (tel.: 81.51.74.73).

ARKADOID METZ est desolée auprès de sa clientèle des désagrements causés par la fermeture définitive d' ARKADOID Chalon sur Saone.

Pour toute information contacter le 87.36.36.05.

complémentaire, veuillez

La direction.

LICENSE

DOSSIER RÉALISÉ PA

Depuis le temps que vous allumez vos consoles favorites, Nintendo, Sega, Neo Geo ou NEC, sans doute vous êtes-vous apercu qu'à l'écran, revenaient souvent ces quelques mots: Licensed by... suivi d'un nom, le plus souvent Sega ou Nintendo, mais aussi parfois la Warner Bros ou la Century Fox. Ces quelques mots possèdent. dans le monde du jeu vidéo, une importance que l'on ne soupçonne pas de prime abord. En parcourant ces lignes consacrées aux licences, il y a de fortes chances que vous n'en reveniez pas. Le business des jeux vidéos est aussi un "univers impitoyable", c'est sans doute pour cela que nous nous sommes dit que vous seriez heureux d'en apprendre un peu plus au sujet de l'énigmatique Licensed by!



Acheter, vendre et accorder? Tout ça pour des licences ?

Il faut tont de suite distinguer les différents types de licences qui penvent exister dans le domaine des jeux vidéos. Tout d'abord, il y a les licences que l'on achète et que l'on vend, il ne s'agit pas là d'un phéno mène propre à l'univers "vidéo-ludique". mais bel et bien d'une manoeuvre com merciale à laquelle, sans le savoir, vous vous trouvez confronté chaque jour. Une licence, c'est un droit d'exploitation. C'està-dire qu'en vendant à un tiers une licence. vous lui permettez d'utiliser ce à quoi se rapporte la licence, en bénéficiant tou jours, la plupart du temps, d'un droit de regard. Dans ce domaine, une licence peut être un nom de film ou de béros de dessin animé. Feuilletez quelques numéros de Joypad et vous verrez des noms bien aus comme Tiny Toon, The Simpsons, Predator, Alien ou encore Hudson Hawk. Pour faire le jeu, il a tout d'abord fallu acheter le droit d'exploitation du nom des films ou dessins animés, auxquels se rapportent les softs. On ne peut pas faire un Star Wars sans demander la permission de Georges Lucas, comme on ne peut pas se servir du nom de Schwarzennegger, sans avant, acheter la licence qui se rattache à son nom. Car il faut le savoir, même les noms de vedettes se déposent. Tous ces ieux de sports, soi-disant parrainés par des grands noms de la boxe (Foreman sur Super Nes), du Basket Ball (David Robinson sur Megadrive) ou du football américain (John Madden sur Megadrive et SFC ou Joe Montana sur MD) sont, en fait, de simples licences achetées, ceci pour un contrat clairement défini et limité dans le

temps. On peut alors se demander quelle

pent bien être la raison de dépenser, de véritable fortunes parfois, pour acheter un nom à mettre sur la boûre! La répous es simple: un nom de sira (le "star system") est un argument de vente fantastique et le consommateur en est genéralement conscient. N'acheteriez-vous pas le Terminator (MD) ou Allen III (MD) rien que parce qu'ils portent le nom d'un film

que vous avez aimé? Mais une grande entreprise de jeux, comme Sega ou Nintendo peut aussi chercher à acheter des licences sur des jeux. C'est-à-dire que voyant un jeu et voulant se l'approprier, ils peuvent en acheter la licence pour l'exploitation. Ce cas de figure arrive rarement. Sega on Nintendo ont suffisamment de développeurs et de licenciés, pour ne pas aller chercher des jeux ailleurs. Il arrive quand même que ces derniers achètent les licences de certains gros succès; ainsl. Nintendo a racheté les droits de Tetris et Sega se procure rég lièrement les droits des succès d'arcade de Capcom (Ghouls'n Ghosts, Forgotten Worlds, Street Fighter II', etc...) car cet édi teur ne développait pas, à l'époque, de jeux sur Megadrive). Pourtant, Sega, Il y a peu de temps, a acheté la licence d'un jeu pratiquement inconnu à une société japonaise du nom de Télénet. Pourquoi? Parce que Sega a trouvé le jeu exceptionnel et a voulu avoir la totalité des droits d'exploitation dessus! Vous yous demandez sans doute quel peut bien être ce jeu qui a poussé un géant comme Sega à l'acheter auprès d'une autre société. Il s'agit de Thunder Storm FX sur Mega CD, un jeu que nous avons testé dans le numéro 13 de

Joypad, Le jeu en valait-il la chandelle? Je vous laisse seul juge. Il faut pourtant de solides motifs à une société comme Sega pour acheter une licence. Il nous faut maintenant voir le second aspect que recouvre le terme de licence, lorsqu'il ne Sait plus de vandre ou d'acheter.

La licence : l'ultime récompense?

Maintenant que la console connaît une véritable expansion, de nombreuses sociétés de dévelopment desirent collaborer avec Nintendo, Sega ou NEC. Cependant, on ne peut pas impunément sortir son jeu sur Super Famiciom ou sur Megadrive, simplement parce que l'on en a envie. Super



BIEN TRISTE I MR X, QUI N'A DROITS D'UTIUSE

Famicom, Nintendo ou Nes, Game Boy, Megadrive, Master System, Game Gear, Super CD Rom, Core GrafX... il s'agit là, chaque fois, d'un format déposé, licencié, Juridiquement parlant, personne n'est autorisé à sortir un jeu sur le marché sans la permission expresse de celui qui pos-sède les droits d'exploitation. Voilà pourquoi Sega, Nintendo ou NEC, accordent des licences aux sociétés méritantes, Notez bien que, contrairement au genre de licence précédemment cité, on ne peut pas acheter une licence auprès de Sega ou de Nintendo. Il faut l'obtenir et, pour cela, il faut parvenir à convaincre.

Chez Nintendo par exemple, il n'existe pas ie le statut de licencié. Il y aussi celui de veloppeur. La différence entre ces deux statuts peut se résumer en quelques mots. Le développeur, comme son nom l'indique, développe des jeux qui sortiront alors sous le label Nintendo. Le licencié peut, quant à lui, sortir ses propres jeux ans avoir besoin de passer par Nintendo. Mais attention "sans avoir besoin de passer par Nintendo" ne signifie par que le

licencié puisse faire ce qu'il désire! Bien au contraire! Même une fois licenciée, une société doit en passer par l'approval de Nintendo. Cet approval, c'est le feu vert que donne Nintendo pour qu'un jeu sorte sur le marché ou reste au fond d'un tiroir poussiéreux. Tous, je dis bien tous les jeux ni sortent, sont soumis aux contrôles de chez Nintendo. Ces contrôles sont on ne peut plus draconiens! Rien n'échappe aux oes de tests: le logo Nintendo reste-t-il bien trois secondes à l'écran, les noms des personnages ne sont-ils pas tendancieux, est-ce que rien ne choque la morale ou la religion... Et ces tests s'appliquent aussi à tout ce qui entoure le jeu, poster, documentation, jaquette sur la boîte de la cartouche ou du CD... Si le logo Nintendo ou Sega qui apparaît sur la boîte ne respecte nas la taille voulue au millimètre près. Il faudra le changer, c'est un impératif. Il est certainement impossible d'être plus rigoureux. Cette même rigueur dans les tests se retrouve aussi chez Sega ou chez NEC. Même si l'on change de nom de société, les méthodes de travail demeurent identiques. Si le développeur ne

> gences, son jeu sera purement et simplement refusé. La moindre négligence dans la programmation peut mener à la ruine de mois entiers de travail. Dans ce cas, il n'est pas ques-tion de discuter. l'éditeur doit revoir copie et tout refaire en espérant que la prochaine fois sera la bonne, Dur dur, surtout si l'on considère le prix de revient du développement d'un jeu et les sommes importantes investies pour disposer de la licence. Pour nous. pauvres joueurs, nous sommes en droit de de nous tterroger. Pourquoi existe-t-il tant de ieux aussi minables (n'ayons pas peur des mots) sur des console? Difficile de répondre. Une fois le eu fini, testé de l'alpha à l'omega, une note sur vingt lui est attribuée, rien n'est plus important

satisfait pas aux exi-

un 18! De cette note va dépendre tout l'avenir du jeu, car les distributeurs se fient entièrement au jugement Nintendo ou Sega. Un ieu avant une note très basse ne sera que très peu demandé par les distributeurs et, par conséquent, très peu vendu. Il faut savoir que tous les jeux auxquels vous jouez n'existent que parce que Nintendo ou Sega l'on bien voulu, Rien ne se fait au hasard, aucun jeu n'échappe à leur contrôle (ou presque). Il arrive même, de temps en temps, que Sega ou Nintendo refuse un jeu. Il est très difficile de devenir licencié, mais il n'est pas moins dur de créer un jeu qui respecte toutes les conditions voulues. Bien sûr, les licenciés Nintendo ou Sega sont, en général, des sociétés qui ont déjà fait leurs preuves. C'est aussi pour cela qu'elles ont pu deve nir licenciées. L'un des facteurs essentiels dans ce domaine, c'est la réputation. Impossible de devenir licencié si vous n'avez pas déjà fait vos preuves. L'univers des licenciés Sega, Nintendo ou NEC est extrêmement clos, Peut-être est-il plus facile d'accéder au statut de licencié NEC, mais les impératifs existent toujours. Et encore, être licencié, ce n'est pas faire ce que l'on veut. Outre les contraintes tech

ques imposées par SNN (Sega, Nintendo,

Nec), il existe aussi une restriction de

nombre. Un licencié n'est pas autorisé à

Chez Nintendo, chaque société licenciée possède un certain nombre de "slots". Ces "siots" correspondent au nombre total de jeux que la société est autorisée à faire. Par exemple, une société comme Loriciel, European Licencied Nintendo, peut, si elie le souhaite, présenter cinq jeux Game Boy cinq jeu Nes et trois jeux Super Nes. Il est vrai aussi que certaines sociétés japonaises jouissent d'avantages et de privilèges et sont, par conséquent, moins soumises aux restrictions de "slots". Electronic Arts aussi bénéficie d'un statut particulier. Ce géant des jeux vidéos a su s'imposer, même chez Nintendo. Cela, même s'ils comptent, dans les années à venir, dépasser tous les producteurs de consoles avec la SMGS, une console qui serait, d'après les rares informations avant filtré, fabuleuse

Mais ce n'est pas le seul problème rencontré par les éditeurs désireux de développer des jeux sur console. En effet, Sega, Nintendo et NEC se réservent exclusivement le droit de fabriquer les cartouches. Alors, l'éditeur doit obligatoirement faire fabriquer ses cartouches par ceux-ci, au prix qu'ils demandent. Il est évident que Nintendo, Sega et NEC fixent le prix qui leur convient, c'est-à-dire en se prenant une bonne marge au passage! Pire encore, les cartouches doivent être payées





cette note. Cancom avec Street d'avance et, ensuite, Nintendo, Sega et NEC décident seuls de la date de sortie de ces jeux. Cela signifie donc que les licenciés doivent investir des sommes très importantes (pour le développement et la fabrication) pendant assez longtemps, jusqu'à ce que l'on décide que leurs jeux peuvent sortir. Il est certain que cela a pour effet de limiter le nombre de licenciés sur console. En effet, les éditeurs micros sont habitués à développer leurs jeux sur ordinateur sans contrôle, à fabriquer leurs disquettes comme ils le désirent et à les commercialiser quant ils le souhaitent. Il s'agit souvent de sociétés ayant du talent, mais de petits moyens, et qui n'ont absolument pas la puissance financière suffisante pour pouvoir satisfaire les exigences des géants japonais. Dans ce cas, beaucoup choisissent de développer des jeux et de les revendre à de grosses sociétés qui disposent d'une licence. C'est, par exemple, le cas de Gremlin qui a réalisé une conversion Super Famicom de Lotus Turbo Esprit (Fun de leurs plus gros hits sur micro) et l'a revendue ensuite à Kemco qui la commercialise sous le nom de Top Gear.

Vous en avez ici un aperçin, réussir à caqueir le fitte de licencie est une vériable bataille. Une lutte qu'il fant savoir renouveler car la licenca rêst valable que dais un dontaine, sur un territoire précis. There l'arripent licenciel, ce n'est pas la fois 18x de European Licenciel, mais l'act el European Licenciel, empli un fois bon nombre de conditions, comme posseder une fillale aux USA. Voils pourquoi la société française Tins implantée aux USAs, est officielment USA. Licenciel. De même, être licencié pour Super Nes, ce n'est pas Pêtre pour Cambo y pour Cambo y le pour Cambo y

Licence : le parcours du combattant

Désormais, lorsque vous brancherez votre Megadrive, votre Nes ou encore votre Duo et que le mot de licence apparaîtra à l'écran, vous saurez combien ll a été difficile de l'acquérir. Beaucoup de sociétés tentent leur chance auprès de Sega ou de Nintendo. Chaque mois, ce sont des dizaines de projets qui arrivent sur les bureaux de ces méga-sociétés. Peu sont lus, et Il en est encore moins d'acceptés. Tout se joue à la réputation ou à la recommandation. Dites-vous bien qu'il existe des centaines de jeux, chaque aunée, qui meurent avant même que vous n'ayez pu les voir! S'Il ne fallait pas passer par SNN pour sortir un jeu, vous imaginez sans peine que la production serait au moins triplée! Certains ont essayé d'outrepasser cette licence, -à Taiwan par exemple, vous pourrez trouver des cartouches pirates-, mais cela se termine toujours mal pour eux. Dans le seul mot de licence se tient tout le commerce du jeu vidéo.

Les exceptions

Electronic Arts, qui est le numéro 1 des jeux aux USA, a décidé un jour de développer des jeux sur Megadrive sans demander une licence à Sega. EA a dit à Sega "nous allons fabriquer nos cartouches nous mêmes, soit vous les commercialisez, soit nous le faisons nous-mêmes". Sega a consenti à faire une exception pour Electronic Arts, ce qui était visiblement un bon calcul. En effet, si Sega perdait une partie de ses bénéfices sur ces jeux, c'était l'époque où il fallait à tout prix s'imposer aux USA et la puissance de l'éditeur américain n°1 était loin d'être négligeable. Alors, Electronic Arts bénéficie d'un traitement de faveur qui est jalousé par tous les autres licenciés Sega, Non seulement EA fabrique ses cartouches lui-même (donc à des prix nettement plus bas), mais cet éditeur est également le seul à ne pas être limité à un certain nombre de jeux par an. Cela explique que Electronic Arts est l'éditeur qui commercialise le plus grand nombre de jeux sur Megadrive

Accolade est la seconde exception à la loi des licences. Sans doute séduit par l'exemple d'Electronic Arts, cet éditeur a décidé également de tenter le coun et de se passer de la licence Sega, Bien que Accolade soit un éditeur américain important, il est loin d'être aussi puissant que Electronic Arts. C'est sans doute pour cela que Sega n'a pas réagi de la même façon. Dans ce cas, pas question de faire un arrangement comme si de rien n'était... Sega fait un procès! Ne rentrons pas dans le détail de cette affaire, c'est long et compliqué, mais sachez qu'Accolade a réagi en attaquant également Sega en justice. Dans un premier temps, Sega a gagné le procès et les jeux Accolade ont été retirés de la vente, puis Accolade a gagné en appel et, finalement, cet éditeur semble avoir eu gain de cause devant les tribunaux et ses ieux sont toujours commercialisés sans bénéficier de

la licence Sega, Cela crée un précédent qui pourrait faire du tort à Sega et, pourquoi pas, aussi à Nintendo et à NEC.

Une nouvelle approche

Comme vous le savez sans doute, une nou velle console devrait arriver sur le marché en 93. Il s'agit d'une machine qui devrait être très performante (32 bits, CD rom) et qui sera commercialisée par Matsushita (un géant japonais qui contrôle des petites" sociétés comme JVC et Panasonic), par Warner (le géant du grand écran) et.... par Electronic Arts. Il n'y a encore aucune information officielle sur cette nouvelle consoie, mais il est quasi ment certain que ce sera une console "ouverte". En effet, Matsushita aurait opté pour une politique radicalement différente de celle suivie par ses prédécesseurs. Pas de contrôle sur les jeux (que ce soit au niveau de la qualité ou de la quantité), pas de licence (juste une petite redevance sur chaque cartouche) et chaque éditeur sera libre de fabriquer ses cartouches ou CD comme il le désire. Ce serait donc une véritable révolution dans le domaine des consoles, puisque ce système ouvert est beaucoup pius proche de celui pratiqué par les compagnies américaines qui produisent des ordinateurs comme Atari ou Commodore. Il est certain que cela va attirer les éditeurs qui seront ravis de l'aubaine, mais est-ce-que cela va changer quelque chose pour nous? Une chose semble certaine, cette liberté accordée aux éditeurs fera sans doute que cette nouvelle console disposera très rapidement d'une ludothèque très importante, ce qui est vraiment positif. En revanche, Il y a un risque de taille: sans aucun contrôle de qualité, bien des éditeurs risquent de bâcler des jeux à toute allure, ou de réaliser systématiquement des conversjons de tous leurs eux sur micro, y compris leurs plus belles daubes. Il y a une inconnue d'une grande importance pour les consommateurs: le prix! En ce qui concerne la console elle-même, les choses semblent claires. Nintendo et Sega vendent leurs consoles à prix coûtant, ce n'est pas un problème car ils font largement (TROP!) leur beurre sur les cartouches qui sont vendues très cher. Comme Matsushita fera beaucoup moins de bénéfices sur les jeux, il est plus que probable que cette nouvelle console sera vendue nettement plus cher que ses concurrentes, il faut bien faire des bénéfices quelque part! Ce qui est beaucoup moins certain, c'est le prix des jeux et ça, c'est important pour nous! Les éditeurs n'ayant pas à supporter les formidables contraintes financières des licences, ils pourraient vendre leurs jeux beaucoup moins cher que les prix pratiqués actuelle-ment... mais le feront-ils? Rêvons un peu: si les jeux coûtaient beaucoup moins cher sur cette nouvelle console, qui, par ailleurs, serait très performante, cela pourrait lui assurer un certain succès et Nintendo, Sega et NEC se verraient peutêtre alors contraints de revenir à des prix plus raisonnables... ce qui ne serait pas pour nous déplaire! Là, on nage en pleine science-fiction, mais on a bien le droit de croire au père Noël en cette saison!!!



- TU TE RAPPELLES COMMENT C'ÉTAIT AVANT QUE L'ON NOUS REFUSE LA LICENCE NINTENDO ?-

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

1 E pour 500 F

d'achat de jeux !

AU CHOIX





Ouvert



2

0

8

đ

0

3

⋖

0

S

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés

NOUVEAU MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse) 84, ov. des Champs Ekyses: RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V . Tel. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2

Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2 Centre Commercial Rosny 2

13, 20 et 27 décembre Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2

Tél. 34 65 32 91

Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2 13 of 20 décembre

Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 2 MICROMANIA LES 3 MOULINS 13 of 20

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux

MICROMANIA NICE Centre Commercial Nice-Etoile

Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU Ouvert

Niveau 1 . Face sortie Métro

69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

13 et 20

Ouvert

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H LES NOUVEAUTES D'ABORD

Thomas JORDAN MEMBRE N° 1 234 567

CROMANIA

Achetez vos jeux chez le Nº 1 des ieux vidéo et bénéficiez avec la Méaacarte de 5% de remise sur des prix déià canons !!

	Saur sur les Consoles
aportant : les prix indiques sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Hentles : Les Nouveauties et les produits à parsière m sont pas nicessairement dispensibles ou moment de parution de ce magazine. Télaphones ou rapes 3015 MICCOMANA pour consultre le dispensible éconte.	Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à	MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer	a MIC	ROMANIA - B.P. 009 - 00901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Titres	PRIX	Nom
		Adresse
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F	SUIVEZ VOTRE PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Précisez Dick Carteurhe Total à payer =	F	DIRECT SUR MINITEL

DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA
Date d'expiration/..... Signature : Règlement: Je joins 🔲 Chèque Boncoire 🔲 CCP 🔲 Mondot-lettre N° de membre (facultatif) Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de rembourse Entourex vatre ardinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Sega Super Nintendo

Un nouvel épisode de la vie renversante de Botman! Il va

corioce Pingouin. Des

variés sont au menu.

combots fous et

TOP MICROMANIA



Sonic 2

Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles oventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.



Senna Grand Prix Une course de formule 1 où vous ourez le choix entre 19 circuits Etes-vous prêt pour otteindre des vitesses vertigineuses?



Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une

même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



European Club Soccer 449F La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même chompionnat!

Le Remote Controller + 1 Manette 249F Manette sans fil permettant de vous élaigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F



La "CITY" 499

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade l Compatible ovec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle passède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

L E S JEUX LATEFORME



Talespin e jeu de plateforme adapté du ne de Disney ayant paur héros le célébre Bolso I



Tazmania



ent dévoré:





8 niveaux faos plus faus les uns que les autres: vous ferez du skote, du parin et rême de l'hélice à pédales



Donal Duck/Q.5. 399F Rejoignez Deneld dans sa quite du trèsor Great Duck. Veyagez sur les 5 cortinens à la retherche d'indices, d'outils, de clès... rs des territoires pleins de dongers



Un jeu de plateforme oux graphisme hors du commun. Plus de SBO écrans différents et délironts.

Thunderforce IV

vous fercut palir de pour l





Captain America Hawkeye et Vision pour souver le planète des pattes de Red Skull

rus incomez 4 des héros des bandes ssinées : Castain America, Iron Man JEUX DE

Terminator COMBAT

Veus incornez Kyle Reese. Yetre but : protèger Sarah Conner à tout prix, Pour cele trouvez des armes peur détroire les cybergs et éliminez le Terminator.





ingrédients du flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et à bonus stages.



395F Predator 2 colle du Saint Grool. lohad à trovers 21 Predator, vans issue Galahad Une grête digne de celle du Saint Gr Yous incornerez Galohad à trevers niveoux et portirez à la recherche



Pour contrer le cornage de l'adieux Predator, vaus incumez un fiic courageux et qui n'a pas fraid aux yeux. 20 niveaux SIMULATIONS



ville est sous le contrôle d'un syr crime arganisé : Combattez le l



assera" par la tête : voitures, par un chef de bande





LES

ser à 2 en même temps, checun sa ser à 2 en même temps, checun sa note, l'écron est divisé en deux et perm de suivre la course simul





LES MAGASINS MICROMANIA Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs II MICROMANIA LA DEFENSE TEL 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES MICROMANIA FORUM DES HALLES MICROMANIA ROSNY 2 MICROMANIA VELIZY 2

TEL 42 56 04 13 TEL 45 08 15 78 TEL 48 54 73 07

MICROMANIA LES 3 MOULINS MICROMANIA NICE TEL 34 65 32 91 MICROMANIA LYON

TEL 45 29 09 90 TEL 93 62 01 14 TEL 78 60 78 82 Mág - 60

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise' sur des prix déià canons !! · Sauf sur les Consoles

> Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)





GEANT PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 149.

ROMA



Action Replay Pro 499F Plus de vies, plus d'energie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.



OFFRE SPECIALE A 149F Thunderforce 2 Alien Storm Altered Beast E Swat Crackdown Flicky Arrow flash

Dynamite Duke John Madden Football

LES JEUX DE SPORTS



ng Terriis est vroiment ont I Graphiquement très beau, otion des joueurs infernele, cette



Bulls Vs Lakers 499F Bienvenue en MBA I A vous le titro si vous défier l'élite des équipes NBA Jardon, Borkley Divoc, Ewing

Team USA Bosketball 449F Periopez aux J.O. Chasissez voire pays pormi 15 èquipes. Deliez le Breem Teem



NHLPA Hockey 93 395F 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et WWF Wrestlermania N'avez-veus jomois rêvê d'être Hulk Hop

John Madden 2 449F



En simple ou en double, les adversaires seront redoutat et cela oussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthetique.

Olympic Gold 449F Sopt spieures soil ou pra ramine 100m, 110m brian, and fire, soul 6 kg

149F

149F

149F

149F 149F

149F

149F

149F

149F

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

D'AVENTURE JEUX





Dungeon and Drogons 499F Shining and Darkness 475F Wonderboy in Monst. 475F You derits advantage to the property of another vise the property of the property



LES JEUX DE STRATEGIE



WRESTELMANIA

c'est passible !

Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté craissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol au qu'ils ne creusent pas un turnel dans le vide.



Populous Vous offez régner sus propérer, fui l'aire go Veus devrez offrente

IMPORTANT

NINTENDO SUPER

Star Wars Un jeu d'un aut monde ! La Référence. Super Star Wars, c'est



Magical Quest Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu! Jeu de plateforme par excellence, Magical Quest your reserve bien des surprises, mondes cachés, possoges secrets, magie.



et différents les uns des outres; vous qurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire.... La musique, c'est tout simplement la reprise de la bande sonore originale du film!



649F Streetfighter 2 Yous incornez un combattant :

vous pourrez chaisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers. Yous yous battrez er duel soit contre la machine soit contre un autre javeur. Un HIT !



Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Gampatible avec la Super Nintendo et la Megadaire financiae, alla posseda à basteus
vare le deviendatique luidependant, un la repube, un relentisseur et un site à direction
vare le deviendatique luidependant, un la repube, un relentisseur et un site à direction

La "DYNA" 149

Pulvérisez tous vos scores ovec cette manette hyper ergonomique pour la Super Hintendo. **En plus** de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switchs de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



dément !

Death valley Rally Beep Beep doit à tout prix evit

les pièges du Coyotte. Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!

Super Mario Kart Un petit tour de kart! Mario et taus ses amis vous entraînent dans une course folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote.



499F idez votre coligat vert et portez à cherche du Copiteire Crochet, Des phismes somptueex, une musiquire, des hoss des lin de niveou fo

Super Ghouls'n Ghosts 499F u royourne pertez ó la la Princessa Guerra



devez éviter toutes sortes de me



Votre mission; éliminer le comte Drocule. Your risquez votre vie sur ple



stre héros vient de se lone subtiliser so notie. Il vous foat visiter 7 les expriques des plus fumestiques oux décors léétiques clin de la retrouver.

Spiderman Vs X Men

man he pout your titre income

Gun Force force, un sh

Turtles Ninja 4 579F L'odoptotion de ce jou d'ercade est l'ebuleuse. Vous montrerez è Schredder comment se battent nes Tortues Ninjo

499F Contrat 3 COMBAT





Détroit traque les declers oux 4 coirs de la ville. Un jeu d'action qui vous tiendra en haleine pendont de langues heures. SIMULATIONS



JEUX DE



Super Double Dragon 549F Billy et Jimmy sont de retourt Specialistes en Arts Mortloux, voire mission consiste à traine



Votre mission consistero à déborosse roes de Metro City de la pégre qui y

Rival Turf leubords du geng de Big Al. Yous combattrez sur 6 niveaux différent





ous concourrer sur plus de 30 circuits Choisses votre voltare pour sa mer sa vitesse de pointe ou sa puissance



LES MAGASINS MICROMANIA Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !! MICROMANIA LA DEFENSE TEL 47 73 53 23 MICROMANIA CHAMPS ELYSEES TEL 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES MICROMANIA ROSNY 2 MICROMANIA VELIZY 2

TEL 45 08 15 78 TEL 48 54 73 07 TEL 34 65 32 91 MICROMANIA LES 3 MOULINS MICROMANIA NICE MICROMANIA LYON

TEL 45 29 09 90 TEL 93 62 01 14 TEL 78 60 78 82 Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de

remise* sur des prix

diodes témoins, possibilité



topex 3615 MICROMANIA MICROMA

Action Replay Pro Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux. Fait fonctionner les cartouches Import.



GENIAL! ADAPTATEUR AD 29 Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française

GEANT PLUS DE 60 TITRES

A PARTIR DE 349:

IMPORTANT ! hes de cas pagis our AD 29 ou l'Action

OFFRE SPECIALE à 349F Dans la limite des stocks di Strike Gunner 4991

Spanky's Quest 4997 349F G.F. KO Boxing 4997 349F Play Action Foot 4997 349F Battle Tank 1997 349F Thunderspirits 1997 349F

LES JEUX SPORTS



F1 Roc/Exhaust Heat Devenez Champion du Monde de Grand Prix 16 circuits différents qui testerant votre habilité de pilate jusque dens ces limites !



Cette simulation de teoris vous permet de jouer sur 3 types de surface, teories

Super Soccer Champion 499F Tous les coups



NCAA Basketball 499F

Choississez panni les meilleures équipes du NCAA Besketball et participez à la soisen complète. Michoël Jorden n'a qu'i bien se tenir !

WWF Wrestlermania 499F N'ovez-veus jameis réve d'être Huk Hagen? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du carch. Toutes sortes de prises possibles.

LES SHOOTLEM UP



Un shoot om up au rythme infernal et à l'animetien irréprachable!





AVENTURE



Pour rez vous voincre Deathfoll ?
Pour y parvenir , pas meirs de 6
niveoux pour co jou de rôle ection

TORREST THE TOTAL AND

nus devrez par arrers mayens m volónie de polits êtros stupides, los emmings, à un point précis.

LES JEUX DE STRATEGIE



IMPORTANT: Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sartie, en vente par correspondance.
Les magasins ne présentent au une sélection de ces logiciels, Pour en connoître la disponibilité, topez 36 15 MICROMANIA au téléphonez à votre magasin Micromania.

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE EXCLUSIVE !



SONIC 2 Le tant attendo Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! !! pensait en ava fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie

TAZMANIA de petience, c'est un vroi démon ! Rien ne l'orrête dons so course !



SENNA GP 269F Pourrez vous rivaliser ovex les talents de pilotes de Senna I Une véritable simulation de course FI



Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM/GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



LA GAMEGEAR + Sonic + l'adapt. secteur + la sacoche Micromania



WIMBLEDON

CHUCK ROCK 269F Chuck est un vrai rockeur, il a un 269F superbe coup de ventre pour se troyer un passage | Retrouvero-1-il sa Smash aériens, services canons, possings shots ? Un d'entrainem

99

Le Wide Master
Agrandi l'écan de votre Conregeu et hosse la possibilité

d'utilise l'adoptateur Moster System/Connegeur en même temps

Spécial Gamegear



EZ



et 4 tournois prestigieux !



U

Batman Returns



Donald Duck 269F Wonderbay Dr. Trop 269F Marble Madness 269F



D





Terminator







249F G Loc (Afterburner 2) 245F Ninia Gaiden 245F **Popils** SIMULATIONS

DE

249F Halley wars 245F SPORT















Olympic Gold (Multi-épreuves) 269F

269F

Cloud Master

Crystal Warriors 325F Devilish

SYSTEM

SONIC 2

PRINCE OF PERSIA 369

Jeu d'aventure



disponibles à partir de 99F

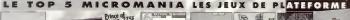
OFFRE SPECIALE à 99F (Valable dans le limite des stocks dispenibles) **Battle Out Run** 99F Chase HQ 99F E Swat 99F Gain Ground 99F Rastan 99F **Summer Games** 99F Vigilante 99F World of Games 99F **RC Grand Prix** 99F **World Grand Prix** Psychic World

	TOP 20	SEGA	
Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wiimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle.	395F
Trival Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F





0





18 raveoux de falie. Maria la plamb Italien souveur de Princesses est de

NBA N°2 275F Les 27 Meilleurs jaseurs de la N8A sent sous votra decction dans 6 Egresives



perdre la tête, des combats fulgurants fent de ce jeu un hit 12 airreux de jeu.

WWF 2 6 des plus grands catcheu de la WWF sont de retour

Track & Field 275F Les jeux Olympiques comme si yous y étiez. Qualifiez yous pour



Tam and Jerry

Megaman 2 275F Mac Donald Land 299F

175 F

Simpson's Nº2 278F Dr Frenken 25

LES JEUX D'ARCADE

SIMUL, DE SPORT

AVENTURE

















Bionic Com. 275

0

2











· B Blades of Steel 269F Rager Rubbit 275F Final Famil 2

PRE VIEW

STEELT



i vous êtes un arpenteur de salles d'arcade, Steel Talons ne devraît pas vous être totalement incomu, ce jeu étant très apprécié pour la qualité de sa gestion de l'écran, en trois dimensions

surfaces pleines. Sur Megadrive, on retrouve la même philosophie de jeu et, une fois de plus, comme dans la version originale, tout se déroule à l'écran entièrement en trois dimensions. Les Steel Talons est une troupe d'élite de l'US Navy parée à presque tous les types de mouvements guerriers; les hommes de ce commanulo d'élite cont de vértables



bêtes de guerre que rien ne rebute. Et heureusement, parce que pour être un Steel Talons et pour exécuter les

missions qui vous seront confiées, mieux vaut ne pas fléchir, mieux vaut ne pas paumer de temps bêtement à savoir si vous allez buter ou non l'adversaire qui se trouve en face.

Dans Steel Talons, vous êtes à la tête d'un hélicoptère rompu à toutes les techniques d'approches et de

combats. Dans ce nouveau thre sur Megadrive, vous aurez douze missions à parfaîtement exécuter pour ne pas être la honte de l'armée américaine. Avant que les choses sérieuses ne commencent,

avant que les événements ne se précipitent et que vous risquiez votre vie à chaque instant, un menu d'introduction vous propose différentes missions, ainsi qu'un mode entraînement qui vous facilitera la vie et vous permettra également, sans risque, de prendre comnissance des commandes de votre chopper d'attaque. A l'écran, sur le tableau de bord, en fait, un radar vous permet en permanence d'être au courant de l'endroit où sont cachés vos ennemis. C'est ainsi que vous pourrez prendre part à deux types de combats, soit un combat air-air où votre but est de détruire les hélicoptères du camp adverse dirigés par lo console, soit un combat, veirtable mission guerrière en vérité, où votre seul objectif qui pointe le bott de se stoies. Prévu pour le début de l'année prochaîne, Steel Talons est un jeu original comme on a peu l'habitude d'en voir sur Megadrive.





LE TOP 10 DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE SONIC 2

WORLD OF ILLUSION STREET OF RAGE 2 BATMAN RETURNS SENNA GRAND PRIX EUROPEAN CLUB SOCC TAZMANIA DRAGON'S FURY BULLS VS LAKERS

NHLPA HOCKEY 93

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELY: s'agrandit et ouvre 200 m: exclusivement consacrés au

exclusivement consacrés au scotchés du jeu vidéo. NOUVEAU MICROMANIA CHAMPS-ELYSEE

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, ov. des Champs: Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile

Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLI

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale Niveau -2 . Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2 Centre Commercial Rosny 2

Centre Commercial Rosny 2 Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91

les dima 13, 20 décem

> les dime 13 et décem



JIMMY CONNORS



5,0. 30,0,40,0. jeu, set et match. Telle pourrait être la fin d'un match à Jimmy Connors Pro Tennis Tennis, si tout se déroulait comme dans le meilleur des mondes. Oui, mais voilà, le meilleur des mondes n'existe pas et vous n'êtes pas seul à livrer bataille pour obtenir le titre numéro Un mondial. C'est que le bougre, il est convoîté. Aussi avec Jimmy Connors Pro Tennis Tour, vous aurez toute la marge de progression possible et imaginable pour mettre une tôle à n'importe quel adversaire, sur n'importe quel terrain. Et des terrains, dans cette réalisation de Blue es, il n'y a que cela. Comme d'habitude avec ce genre de simulation, voir le test d'Amazing Tennis sur Super Nintendo américaine, on profite, bien évidemment, des traditionnels terrains en herbe, en terre battue, ou en quick; mais aussi de terrains nettement moins usuels comme des terrains sablonneux dans le désert, ou gelés en antarctique, par exemple. Chacun de ces courts possède des propriétés qui lui sont propres. Du coup, la balle aura des rebonds très différents en fonction de celui que vous aurez choisi. Si les courts proposés dans Jimmy Connors Pro Tennis Tour sont différents, c'est également le cas des joueurs, qui, eux aussi, ont des capacités personnelles complètement changeantes. Aussi, certains joueurs szeont gauchers et d'autres droitiers. Parfois meilleurs à la volée, il faudra, pour parfaitement négocier chaque point, savoir exactement quel joueur correspond le mieux à votre type de jeu. Au départ, rien n'est simple car vous n'êtes pas entraîné et le nombre de coups est tellement important que l'on s'y perd un peu. En fait, les six boutons du joypad sont utilisables et sont utilisés dans Jimmy Connors Pro Tennis Tour; pour la volée, pour les smashes, les services puissants ou les secondes balles, les services liftés ou slices, les balles liftées ou slicées, les amorties, etc... Ici, vous aurez tous les coups du vrai tennis sous la main, euh., les doigts serait plus exact. Au niveau des options de jeu avant les matches, Jimmy Connors est également complètement blindé de tous les côtés, c'est même incroyable de voir un truc du genre et, en plus, pour la première fois sur cette console, on pourra jouer à quatre en même temps sur le même écran et simultanément. Ceci a été rendu possible grâce à l'adaptateur qu'Hudson va commercialiser dans peu de temps. Ainsi, en double ou en simple, on pourra entreprendre une partie dans n'importe quel sens et avec n'importe quel joueur, seul, à deux, à trois ou à quatre.

Si vous désirez participer à un tournoi du Grand chelem, ou autre,

vous n'aurez qu'à sélectionner l'option adéquate et choisir, sur la carte, la ville du globe où vous désirez vous rendre. Evidemment, nous sommes sur Super Nintendo et cette carte se fera un malin plaisir de zoomer comme une folle, ce qui est toujours sympathique pour nos yeux qui en resteront pantois.

La plus grande innovation de Jimmy Connors Pro Tennis Tour est, avec la possibilité de jouer à quatre, celle de déterminer aussi, à chaque instant, la force de frappe de son coup. En préparant sa

RO TENNIS TOUR





raquette à l'avance, on peut sans problème, filer une putain de patate dans la tronche de l'adversaire et cela devient super jouissif.

Pour ma part, je vous conseille fortement, avant de commencer toute approche excessive dans Jimmy Connors, de passer par le mode entrainement qui vous permettra de bien maîtriser votre joueur et ses coups. Dans ce mode, vous serez confronté à un joueur qui vous enverra des bales de la façon dont vous les désirez, de telle sorte que vous pourrez améliorer vos lobes, vous smashes, vos coups droits et revers.



Apparemment excellent à tout niveau, Jimmy Connors Pro Tennis Tour devrait s'imposer comme la référence en matière de simulation de Tennis sur Super Nintendo. C'est mon petit doigt





EDITEUR: BLUE BYTES



MICROMANIA

DES MAGASINS MICROMANI

TOP 10 SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER 2 SUPER MARIO KART THE LEGEND OF ZELDA CONTRA 3 TURTLES NINJA 4 PRINCE OF PERSIA DEATH VALLEY RALLY F1 ROC

NCAA BASKETBALL SUPER GHOULS'N GHOST

> Commandez par Téléphor 92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELY s'agrandit et ouvre 200 m exclusivement consacrés au scotchés du jeu vidéo. NOUVFAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEI Galerie des Champs (Galerie Basse)

84, av. des Champs-Elysées RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale Niveau -2 . Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91

Ouv los dim 13 o décor



ECCO THE D



ayo, Tayooom. ta gueule a répondu l'écho. Ecco, comme c'est étrange c'est justement le nom du héros de ce jeu. Comme l'lipper, Ecco est un dauphin, le premier dauphin vedette dans un jeu vidéo. Autant vous dire que son avenir comme animal de foire est plus que grantif, d'aufant qu'Ecco est capable de faire des tonnes et des tonnes de trucs que nous, humains, serions bien incapables d'effectuer. Précipité vers les abines du Grand Belu (un petit honjur a Jacques en passantif, vous elses donc transporté dans la peau de ce terrible dauphin qui devra vivre d'incroyables aventures pour sortir de la daube dans laquelle les hommes l'ont fourier. Ah les hommes, quelle catastrophe tout de mieme! Ils sont toujours la pour semer la zizanie où il ne faut pas. Mettre la pagaille dans la nature et destabiliser un écosystème, telle est leur religion. C'est dingue. Erfin, passons outre ces quelques considérations écologiques car là n'est pas notre propos aujourd'hui, et revenos à nos moutons, erfin à notre

dauphin qui, au fur et à mesure, se retrouve de plus en plus les nageoires dans le plat. Du fait de votre nouveau look, toute l'action d'Ecco The Dobjinis e déroulet dans l'eau. Mis comme un dauphin est, à peu de chose près, une baleine miniature et donc plus mignon, Ecco aura également besoin de respirer. Alors, de temps en temps, Ecco devra remonter à la surface pour prendre a respiration et replonger juste après. Dans le feu de l'action, il ne faudra pas oublier d'oxygèner Ecco, car sans air c'est la mort. Et un dauphin mot, c'est un dauphin qui ne sert plus à rien (proverbe en ancien Perse, qui à causer de nombreux ravages lors del'invasion des barbares Vikings). Pour reprendre cet de membre de la surface, soit remonter à la surface, soit décourvir lout au long des différents niveaux, des poches d'air qui vous permettront de souffier un petit peu et de reprendre le cours de la partie. Du fait que tout le jeu se déroule dans un univers aquatique qui ne nous est pas un univers aquatique qui ne nous est pas





OLPHIN



particulièrement famillier, Ecco The Dolphin est un titre particulièrement agréable et qui ne manque pas d'originalité. Au cours de ce jeu et en tant que dauphin, vous devrez effectuer plusieurs types de missions. A la recherche d'objets cachés, il faudra les récupérer dans un ordre précis. En fait, Ecco The Dolphin est un jeu d'action et de recherche. Si vous ne respectez pas l'ordre dans lequel vous devez retrouver ces trésors cachés, il est inutile de continuer car aucune porte de s'ouvrira d'elle-même. Pour dépasser certains passages, il sera donc fortement utile de décourvrir l'objet adéquat, sans lui, ciao, bonsoir, basta, vous resterez coincé dans votre coin sans rien pouvoir faire de bien intéressant. Outre ces objets à récupérer, vous devrez également faire preuve d'un minimum d'intelligence pour surmonter certaines difficultés. En déplaçant des coquillages par exemple, ou des mollusques géants, certains passages naturels s'ouvriront à vos yeux éblouis et l'aventure continuera comme dans le plus bel océan du globe. Comme tous les dauphins, Ecco est muni d'un sonar qui lui permet de communiquer avec les habitants de la région: Epaulard, dauphins, baleine, etc... Pour se défendre des attaques des pieuvres géantes ou des poissons épineux qui rencontrera dans son périple, Ecco pourra refiler des coups de tête monstrueux qui lui rend

des services. Complètement imaginatif, Ecco The Dolphin est un

véritable hymne à l'écologie. Un grand titre en perspective.



MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 GAMEGEAR

SONIC 2 CHUCK ROCK TAZMANIA WIMBLEDON TENNIS SENNA GRAND PRIX SPIDERMAN DONALD DUCK OLYMPIC GOLD WONDERBOY DRAGON MARBLE MADNESS

Commandez par Téléphor 92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYS s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2 . Rotonde des Miroirs

13 of RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

Ouvert 13 of 20 décombe

13 of 20

Ouve

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins Pont de Billancourt 92130 Issy-Les-Moulineaux Tél. 45 29 09 90

VIEW MCCEY



POVER (EXCE) SCORE (TIME STATE OF THE STATE

oup de tomerre dans le monde clos des jeux vidéo lors de la sortie de Mickey Mouse, Word Of Illusion sur Master System l'Année demire, la profession était enthousiaste devant lei jeu. Il fant reconnoître que Sega avait mis le paquet et que ce titre avait tout pour ravir le monde entier, et il l'a fait. Alors que ce géant japonais du jeu commercialise depuis peu la suite de World Of Illusion sur Megadrine, avec Donald et Mickey en même temps, sur Master system, seul Mickey est à l'affiche dans cette mourelle production. Reprenant exactement le même principe que le premier épisode des aventures de Mickey, cette suite saura assurément comernir aux fans de la masoche de Disney.

Toujours en Intte contre la sorcière Mizrabel, vous revoilà dans la peau de la petite souris aux grandes oreilles, prétexte à un nouveau jeu de plates-formes qui s'annonce aussi fort et aussi déterminant que le premier.

Mickey Mouse II comporte, en tout, treize niveaux, chacun divisé en trois ou quatre sous-niveaux qui vous permettent de ne pas tout recommencer quand vous avez perdu. Si Mickey Mouse II ressemble, dans son principe, à Mickey Mouse tout court, on retrouvera dans ce titre bon nombre de nouveautés et de pièges démentiels vous transcendant de joie et de plaisir lorsque vous les passerez. Pour se débarrasser des adversaires innombrat franchement casse-pieds qui joncheront le monde de Mickey Mouse II, Mickey pourra, fidèle à sa réputation et à son derrière en béton armé, sauter à la tête de ses poursuivants et ainsi les réduire en bouillie. Toujours dans le même esprit que le premier épisode, Mickey Mouse II comporte également le même système de points de vie, symbolisé par des coeurs à l'écran. De temps en temps, au détour d'un buisson, il pourra rencontrer une vie qui lui permettra de repartir avec un peu plus d'ardeur et de plaisir. Attention tout de même à ne pas tomber dans la facilité et dans l'allégresse, dans Mickey Mouse II rien n'est simple et, pour passer au niveau supérieur, il faudra vraiment en vouloir. Le ton du jeu est si sympathique, les graphismes tellement clairs et agréables o souvent, on a tendance à tomber dans une certaine facilité et à oublier la mission fixées-. Délivrer Minie des griffes de la sorcière Mizrabel. Parmi les nouveautés, citons juste le passage où Mickey se voit poursuivi par des flammes incandescentes qui le traquent comme de véritables missiles à têtes chercheuses. Rien que ce





MOUSE I





POWER

TRIES

COCCOCO

O)(TIME

passage là vout le détour et devraît vous incîter à jeter un oeil vers McNey Mouse II. Quand je pense que nous sommes en face d'une machine vieille de plus de 7 ans, c'est incroyable ce que la programmation et la connaissance de la machine ont progressé. Sur une huit bits, un peu obsoiète il est vrai aujourd'hui, les Japonais arrivent encore à créer des tires sublimes et hallucinants. Si vous possédez une Master system et si vous n'achetez pas Mickey Mouse Il lorsqu'il sera disponible, honte à vous. C'est tout ce que j'avais à ajouter.

EDITEUR: SEGA



LE TOP 10 DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 GAMEBOY

SUPER MARIOLAND 2
PRINCE OF PERSIA
TOM & JERRY
BIONIC COMMANDO
NBA CHALLENGE 2
ADVENTURE ISLAND
WWF SUPER STARS 2
TURTLES NINJA 2
SIMPSON'S 2
MEGAMAN 2

92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELY: s'agrandit et ouvre 200 m² exclusivement consacrés au scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2 . Rotonde des Miroirs RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIE Niveau 1 . Face sortie Métro

69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82 les élimins 13 e les élimins décer MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins Pont de Billancourt 92130 Issy-Les-Moulineaux Tél. 45 29 09 90

Ouvert les dimand 13 et 20 décembre

SI III



toutes les techniques possibles et imaginables, vous êtes mainterant suffisamment âgé pour voler de vos propres ailes, et c'est en apprenant qu'in confift mondial se préparaît que vous commencez à prendre conscience de votre rôle pour la défense et la sauvegande de la terre. Un étrange professeur, complétement machiavéfique, a décide de dévaste motre bonne vieille planète pour en prendre la direction. Inutile de vous dire que ce dessein ne vous satisfait pas vraiment et que, de fout votre conps, vous lutterez pour éclater la tronche à ce macaque ambulant qui ne réve que d'une seule et unique chose, être le Mailire du Moconde. Mais vous êtes lis, dans votre tenue à en faire révez plus d'un, vous êtes bien remonté dans votre corps et votre esprit pour mettre un tole à ce crétin débliorite qui ne connaît rien de vos increyables possibilités. Shinobi II est tout à fait dans l'esprit de Shinobi, et lorsqu'on se rapporte à ce demier, on ne peut que se router par terre en se plant en deux de plasisir car réellement, Shinobi étatt une le révélation. Révélation que l'on risque fort de retrouver ici.

véritable révélation. Révélation que l'on risque fort de retrouver ici. Evidemment, en arpentant la dizaine de niveaux de ce tibre, à chaque fois conclue paru emmenti de fin qui dépasse encore l'imagination, on rencontrera bon nombre de crapauds qui n'auront qu'une seule envie: vous éclater la trouche et vous raccourcir la vie le plus possible. Comme vous ne l'entendez pas de cette oreille, rien ne sera évident pour vous, car à tout moment, vous devrez saute, esquiver les attaques ennemis, répliquer grâce à vos shurikens de rêve, mettre un pile à ces crétins en pleine dégénérescence neuronique, Heureusement, parfois, lorsque les choses deviennent réellement très difficies, vous aurez la possibilité de déclencher des annes spéciales que seul un Niria de

omplètement enthousiasmé par Revenge Of Shinobi, l'un des premiers titres disponibles sur la console seize bits de Sega, Sega se lance à nouveau dans une aventure fantastique avec l'arrivée prochaine de Shinobi II.

Bien décidé à mettre une pâtée à tous les ostrogoths qui le poursuivront, notre Ninja ne sera pas au bout de son boulot lorsqu'il entamera ses premiers pas dans ce titre.

Depuis votre plus tendre enfance, vous avez été entraîné pour devenir ce que plus tard, on appelera une véritable arme de guerre. Rompu à









votre classe peut obtenir. En appuyant sur l'un des bontons du joyped qui dépend de la configuration que vous aurez choisée, vous pourrez ainsi déclencher une arme géametsque qui rélamer d'un coup, d'un seul, n'importe lequel de vos poursuivants. Si cette arme est efficace, il sera cependant préférable que vous l'utilisée devant les emensis de fins de niveaux, qui eux, sont bien évidemment, bien moins faciles à éclates. Molgré votre entrainement passé, but dans Shinobi vous ravier et vous emportera de plaisir. Entièrement réalisé suivant un seroilleme multi-directionnel qui donne, comme dans le premier épisode, une fois

de plus une pêche d'enfer, Shinobi II est un titre avec lequel il faudra compter, car il nous a tous royalement enthousiasmés.





Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la



Ouvert 7 jours/7

en décembre

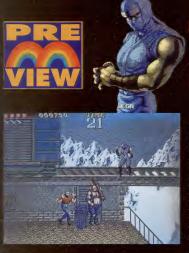
Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons!!

MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacré aux scotchés du jeu vidéo.

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse) 84, avenue des Champs-Elysées RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13





i il existe un titre dont la réputation n'est plus à faire, c'est bien Ninja Gaiden. Connu depuis des lustres par les arpenteurs de salles d'arcade et par les possesseurs de NES, c'est avec une grand sourire qui découvre toutes nos dents, que l'on accueille l'arrivée prochaine de ce Beat'Em Up de foile sur Megadrine. Alh, ah une fois de plus ça va carfonner dur, ça va faire mal, ça va saigner. Si le principe de Ninja Gaiden n'est pas d'une orginalité à toute épreuve, pour ne pas dire autre chose, il est également vari que ce jeu de baston est, sur cette machine, une grande réussite. Comme la majeure partie des jeux de ce style, Ninja Gaiden se déroule suivant un scrolling hotzontal avec un effet de profondeur, pour combattre

MINI

encore avec un peu plus de ferveur et de hargne. Fidèle à la réputation des Beat'Em Up, le scénario de Ninja Gaiden est une véritable catastrophe ambulante. Alors que vous vivez un amour platonique avec une superbe demoiselle prénommée Diane, vous êtes dans une forêt, filant le parfait amour. Assis sur un banc en train de bécotter et d'embrasser votre tendre amie, une force incommensurable s'empare des cieux et de la forêt. Le tonnerre gronde dans tous les sens, les éclairs jaillissent de toute part, donnant naissance à des hommes de rouge vêtus. Rouge couleur du sang, signe précurseur de cette aventure, certainement. En effet, très vite, vous entrez dans la danse. Sans réellement savoir ce qui vous pousse à l'attaque, vous êtes cependant bien déterminé à foutre une branlée à tous les énergumènes qui osent se dresser sur votre route. Véritale baraque ambulante, toute votre enfance vous l'avez passée au japon. Avec les samouraïs et les Ninjas, autant vous dire que vous n'êtes pas un dégonflé et que les arts martiaux, vous les maîtrisez à la perfection. Alors, lorsque vous êtes dans les rues de la ville, vous n'hésitez plus une seconde pour étaler vos adversaires avec des prises dont vous êtes le seul et unique à en connaître l'efficacité. Efficacité, tel pourrait être le leitmotiv de Ninja Gaiden, car vous ne devrez jamais perdre de temps ici. N'oubliez pas que la vie de Diane est entre vos mains et que s'il lui arrivait quelque chose, jamais, ô grand dieu non jamais, vous ne vous en remettriez. Dès que des types plutôt louches vous accostent, habillés en jeans et en chemises rouges avec un masque de gardien de but au Hockey, un peu à la Jason dans Vendredi 13, vous savez de quoi il retourne. Toute la rage en vous, vous alignez mort après mort. Bien que vous soyez d'un naturel plutôt pacifiste, vous reconnaissez au plus profond de vous-même qu'après tout, mettre une brantée à des enfoirés, qui plus est, ont kidnappé votre copine, c'est bien agréable. Comme tout ninja qui se respecte, Ryu







(c'est vous) possède également une arme spéciale qui lui rendra bien des services lorsqu'il l'utilisera. Attention toutefois de ne pas trop en abuser, elles sont disponibles mais seulement en nombre limité et, en plus, en avoir en sa possession aux moments importants peut être catastrophique. Pour en récupérer, Ryu pourra retrouver des bonus qui sont disséminés un peu partout à travers les niveaux. Très riche quant aux décors, Ninja Gaiden est également d'une variété graphique tout à fait remarquable. Entre les toits, les casinos, les EDITEUR : SEGA rues infectées de

molosses méchants, vous aurez fort à faire pour vous sortir de situations parfois bien difficiles.





La montre jeux vidéo à cristaux liquides

GRATUITE pour 500

d'achat de jeux! AU CHOIX COURSE AUTO - FOOTBALL

Offre valoble dans la limite des stocks disposibles d'une valeur de 1459



ICROM

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrand et ouvre 200 m2 exclusivement consacr aux scotchés du jeu vidéo. NOUVE

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEE

Galerie des Champs (Galerie Basse) 84, avenue des Champs-Elysées RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13

NACE OF COMMENT OF THE PARTY OF





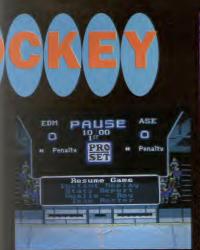
PEB C

'est avec une joie non dissimulée que nous sommes heureux de vous inviter à découvrir NHLPA Nockey sur Super Nintendo. Connu par une majeure partie d'entre vous, surtout pour sa merveilleuse adaptation sur Megadrive, NHLPA Hockey ne devrait plus trop tarder sur la dernière née des usines Nintendo et l'on s'en réjouit, car ce titre avait fait bien des vagues lors de sa réalisation sur la 16 bits de Sega.

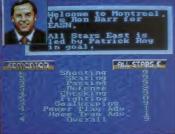
Tout commence alors que votre regard est trop glauque pour regarder l'écran avec insistance. Pourtant, dans la pénombre de la chambre, vous vous apercevez qu'après l'introduction de la cartouche, l'écran devient blanc avec des dizaines et des dizaines de caractères affichés.

Très vite, après avoir cligné de l'oeil plusieurs fois de suite pour humecter un petit peu vos pupilles dilatées, vous commencez à prendre conscience que ce qui se trouve devant vous est un écran d'introduction vous permettant de choisir tout un tas de trucs que, dans un premier temps, vous avez du mal à analyser. C'est ce qui est drôle, le matin, ce n'est pas votre jour. Et pour parfaitement comprendre ce qui se passe alors, il faut vous y remettre à plusieurs fois. Enfin, une fois cette petite période d'adaptation passée, vous voilà donc rivé à votre écran le joypad solidement serré dans vos pognons de sportif en chambre. A l'écran donc, NHLPA vous offre plusieurs possibilités pour jouer au hockey sur glace, de la façon dont vous le désirez. Bien azimuthés maintenant, vos yeux s'attardent sur la première ligne: "Play Mode". Ici, vous aurez l'occasion de déterminer le type de jeu auquel vous désirez participer, en championnat, en éliminatoires, en match amical, etc...

Afin de ne pas trop fatiguer votre perception visuelle, vous daignez désormais accorder une petite importance à la ligne du dessous, celle qui vous permet de déterminer la configuration du jeu. C'est maintenant à vous de prendre votre destin et de savoir



de quelle manière vous désirez jouer à NHLPA Hockey. Seul, vous n'aurez pas l'embarras du choix, mais à deux le problème est bien différent, puisque vous pourrez soit jouer à deux dans la même équipe, soit jouer l'un contre l'autre. Cette option est, bien évidenment, ma préférée mais je ne m'étalerai pas sur le sujet, car après tout, on se fout complètement de ce



que je pense (NDARL: Mais non IM, nous te lisons tous car tes opinions et tes états d'âme comptent beaucoup pour nous!). Toujours dans le même menu, vous pourrez également choisir votre équipe, déterminer la durée des matches ainsi que les fautes que sifflera l'arbitre. On le sait depuis longtemps, le hockey sur glace n'est pas un sport de fillette et les fautes seront nombreuses, parfois même, au cours d'un match, les joueurs pourront se frapper dessus en toute impunité et sous les yeux de l'arbitre qui ne bronchera pas!

Lorsque vous choisirez votre équipe, vous devrez faire bien attention aux forces et aux faiblesses de chacune. En effet, toutes ne sont pas identiques et il est particulièrement difficile de bien choisir celle qui conviendra le mieux à votre style de jeu. Pour connaître les forces et les faiblesses de ses équipes, pas moins de dix paramètres seront là pour les départager; vitesse, passe, patinage, défense, attaque, vivacité, brutalité, etc...

Durant le jeu, les matches se déroulent dans le sens vertical, un scroling multi-directionnel animant la patinoire.

A chaque coup de patin de l'un des inockeyeurs, on se rend bien compte que les programmeurs de NHLPA Hockey ont porté une attention toute particulière aux réalismes de leur production, Ainsi, l'inertie dans les changements de direction, par exemple, sera un modèle du genre. Bourré de petites options comme un ralenti sur l'action, la possibilité de mettre jusqu'à trois joueurs en taule pour brutalité est doublée d'une réalisation qui semble à la hauteur de la Super Nintendo, NHLPA Hockey est annoncé pour le mois de mars en Europe.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS DISPONIBILITE : MARS 93



ANOTHER WORLD



l'existe des jeux dont la réputation n'est plus à faire. Il existe des titres qui sont de véritables légendes vivantes et que rien ne pourra entâcher. Another World fait partie de ces quelques titres trainant ici et là dans le milieu des jeux vidéo et qui marquent leur époque.

Tout commence alors que vous êtes un ieune savant. Par une nuit d'orage, vous arrivez à la porte de votre laboratoire secret. A bord de votre ferrari demier modèle, vous bloquez les roues comme dans les meilleurs moments des films d'action américains. En claquant la porte de la voiture, vous vous dirigez vers l'intérieur de votre laboratoire. Comme le projet sur lequel vous travaillez est de la plus haute importance, il est particulièrement bien protégé; ca vant de pendêrer en son sein, il faudira que vous passière par un accenseur protégé par code. Au cours de cette séquence, vous n'aurez rien à faire puisqu'il s'agit là seudement de l'introduction. Par la suite, on continue par une scène dans laquelle vous vous installez devant un continue par une scène dans laquelle vous vous installez devant un écran d'ordinateur futuriste où des formules physiques s'incrivent au fur et à mesure. Tout à coup, l'expérience tourne mal, les électrons qui se baladaient dans le cyclotrons de manière linéaire et stable, commencent à taper un mauvais délire et le laboratoire devient un véritable capharnatin sans nom.

C'est là que tout débute, vous êtes transporté dans un univers paralléle complétement ésotérique qui vous conduira dans des régions encore inexplorées, où vous rencontrerez de nombreux monstres.

Dans son concept, dans sa programmation, Another World est un titre complètement inédit qui chamboule totalement l'image que l'on a des jeux vidéo sur console, et c'est en cela qu'Another World fait extrêmement fort. En effet, pour ceux qui ne connaîtraient pas ce titre d'origine française, il faut savoir qu'Another World est programmé suivant la méthode des polygones. C'est-à-dire que les graphismes, s'il sont assez pauvres, permettent des animations fantastiques. Les mouvements de chaque objet ou personnage de cette fresque sont ainsi parfaitement rendus, comme d'ailleurs tout l'aspect extérieur d'Another World car Virgin nous gâte également quant à son contenu, puisque l'aventure que vous allez vivre est éblouissante. En sortant d'une piscine, vous allez de suite vous faire agresser par des limaces vénéneuses; en avançant un peu plus loin. une sorte de lion préhistorique vous coursera, il faudra courir, sauter sur une liane; éviter de vous planter dans un ravin, courir encore et rencontrer un personnage étrange qui vous emprisonnera. Une fois capturé, vous vous retrouverez dans une cage suspendue. Vous devez la faire se balancer pour que le filin la retenant se casse. Enfin délivré, vous ramassez un pistolet laser qui vous servira tout

au long de cette aventure pour éliminer radicalement sur place n'importe quel adversaire. Toujours grâc à ce pistolet, ous pourrez également construire un écran qui vous protégera des tirs ennemis qui fusent un peu partout dans Another World. Complétement novateur dans son contenu, complétement sidérant dans son scénario, Another World est un jeu d'une nouvelle génération. Un titre qui, selon moi, devra faire partie de votre collection des sa sortie.





LES MICROS LES JOYSTICKS LES SOURIS LES FOURNITURES

ET AUSSI LES JEUX ATARI AMIGA AMSTRAD CPC PC COMPATIBLES

SEGA

+ 2 MANETTES 990 F MASTER SYSTEM 2

SONIC - QUACKSHOT KID CHAMELEON - TOKI - ROBOCOD

DAVID ROBINSON

SUPER DUDGE BALL

BUILS VS LAKERS

MONACO G.P 2

ATOMIC RUNNER SUPER HIGHT IMPACT

TALMITS ADVENTURE

THUNDERSTORM EX

WONDER DOG

GG:

GRAND SLAM

LES JEUX:

GAME GEAR + SONIC

+ ADAPTATEUR SECTEUR 1290 F

AUSIA DRAGOON - EA HOCKEY

JOHN MADDEN II - CRUDE BUSTER

CHUCK ROCK - TAZMANIA - SPEEDBALL 2

ARCH RIVALS (ARCADE BASKETBALL)

SPLATTER HOUSE II - SHINING FORCE

WONDERBOY'S - ALIEN 3 - DRAGON FURY DUNGEONS & DRAGONS - TWINKLE TALE

PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR

AFTER BURNER 3 - THUNDER FORCE

AERIAL ASSAUT - SPIDERMAN

WIMBLEDON - WONDERBOY 5

AGASSI TENNIS - OLYMPIC GOLD

GREENDOG - BART SIMPSON

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

EUROPEAN CLUB SOCCER

JORDAN VS BIRD - TERMINATOR

MEGA-CD 2990 F jeu offert MEGADRIVE + SONIC

MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS - TEL : 44 93 05 16 Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente

LME Centre CommercialC+C RN19 - 94380 BONNEUIL s/MARNE TÉL: 43 77 41 13 7 jours / 7 OPERATION CONSOLES
SUPER NES
AMERICAINES
990F TTC*

+1 manette 1 alimentation 1 cable péritel

* Dans la limite des stocks disponibles

SNK

Modèle 50/60 Htz

NEO-GEO 1990 F

ES JEUX

FAIL FLY: AUTATION NATION BULLES JOURNEY BURNING FIGHT. SOCCER BRAWL AIPHA MISSION II - FOOTBALT PRENZY LEAT RESORT. FOR PAIRES COLF INNIA COMMANDO: BASEBALL STAR II TRASH RAILY SENOCOLI II (NING OF THE MONSTERS II ANDRO DUINOS: WORLD HEROES ART OF FIGHTING - JOY JOY YAD LEAGUE SOWINING.

SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER - LIP
VEW OF POINT

GAME BOY 690 F

LES JEUX:

LEG JECU HUSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
RUBBES SAFE RI-GOEMON RIGHT
DOWNT FOWN THEIRES
RANMA 17.2-BARCEIONA 92
RINCE OF PERS. ADVENTIBES SLAND
HOME ALONE - CROCODIE TAILS
ADAMS FAMILY - BART SAFONSON
MEGAMAN 2 - AMENDINGFOY
NINJA BOY - MARIO JAND 2

NINTENDO

SUPER FAMICOM

1 jeu au choix + 2 manettes 1 alimentation + 1 péritel

(GARANTIE 1 AN) 1990 F Souf CF2 2250 TTC

LES JEUX:

SOUL BLADER - ZELDA III RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY) CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER SUPER FORMATION SOCCER SUPER CUP SOCCER - AMAZING TENNIS MAGIC SWORD - DYNOWARS [DINOSAURS] BART NIGHTMARE (SIMPSONS) FINAL FANTAISY MYSTIC QUEST ULTIMATE FOOTBALL - SUPER LEAGUE BOWLING HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER KING OF THE MONSTERS - SYLVALION - BLAZÉON SUPER ALESTE - PARODIUS - PRINCE OF PERSIA STREET FIGHTER II - TORTUES NINJA IV - BATTLETOADS ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE SUPER MARIO KART - DRAGON QUEST 5 AXELAY - OLIVER & TOM - SUPER PANG JAMES BOND JUNIOR - DRAGONS' LAIR SUPER DOUBLE DRAGON - PHALANX DEATH VALLEY RALLEY (BIP BIP)

THE MAGICAL QUEST (MICKEY MOUSE CAPCOM)

SUPER JOYCARD - JB KING CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTATOR SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY NOUVEAU MAGASIN A VELIZY VILLACOUBLAY

CENTRE COMMERCIAL USINE CENTER Route André Citroën 78140 VELIZY RER VELIZY ligne : C7 Tél : 39 46 05 04

OUVERT du mercredi ou vendredi de 11H à 20H le samedi et le dimonche de 10H à 20H



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au 44 93 05 16
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mais

MICROGAME



GAPTAIN AMERICA



DES SUPE HÉRO COMM S'IL E PLEUVAI

éros des Marvel Comics, Captain America est actuellement en cours de finalisation sur Megadrive. Doté
de super pouveirs, vous voilà prét pour affontet
n'importe quel shire de l'enfer qui pourrait venir vou
chatouiller les deigts de pieds. Et heureusement, car
dans Captain America il vaut mieux être paré à toute
éventualité. Si vous connaissez les Teenage Mutan
Ninja Turtles sur Super Famicom, ou même Streets Of Rage sur
Megadrive, vous aurez une idée approximative de ce que peut être
cette réalisation. Voila, c'est simple. Captain America n'est pas un
jeu pour les tendres. Ici, il faut bastonner sec, broyer les os, saccager la gueule de vos adversaires, martyriser et dilapider les ennemis, bref il ne faut pas chômer.

Dès le éépart, avant que le jeu ne commence, vous aurez le choix de participer aux échauffourées avec quatre super héros, tous inspirés de la célèbre bande dessinée américaine. Comme d'habited lorsqu'on nous donne ce genre de choix, chacun de ces super héros possède des aptitudes et des capacités personnelles. C'est ainsi qu'en fonction de votre jeu et de votre style de combat, vous pour-rez choisir celui qui est le mieux à même de répondre à vos exigences de lutteur.

Tout commence alors que vous êtes dans une ville, alors que vous marchez tranquille, pénard, alors que vous étes vaiment dans un univerz de joic et que vous des vaiment dans un univerz de joic et que vous donnaient le sourire, voliá qu'une bande de fouille merde vous sante dessus en vous provoquant. Quelle erreur! Ils ne savent pas encore à qui il ont à faire. Très vite, vous entrez dans le bain et dans ! Zaction.

Remarquez pour comprendre ce qui se passe à l'écran,

Polytechnique ne sert pas à grand-chose. En jouant du joypad, vous découvrez des coups fabuleux, des coups de poings, des coups de pieds, de genoux, de tête. Comme Captain America est inspiré par une bande dessinée et comme l'esprit de cette demière a tenu à être respecté par les programmeurs, à chacun des coups porté une petite bulle apparaîtra à l'écran avec des onomatopées comme bouns. Jash. ylan. clat.

que sais-je encore.

Si, dans la grande majorité, Captain America se déroule suivant un scrolling horizontal, vous pouvez également vous déplacer en profondeur. Comme il faudra, de toute façon, balayer chacun des adversaires à l'écra avant de pouvoir continuer l'aventure, rien ne sert d'essayer de vous enfuir, il faut combattre. Cela tombe fort à propos, puisque combattre est l'une de vos devises favorites.

Tout comme Streets Of Rage, Captain America peut également se jouer à deux simultanément, c'est alors un véritable plaisir que de s'entraider (entre Super Héros, c'est un peu normal) et de











foutre une raciée à tous ces larbins qui ne savent vraiment pas à qui ils ont à faire. Les

foutre une raclée à tous ces larbins qui ne saveit vrainent pas à qui ne ont e interior pauvres. A deux également, vous pourrez usas, grâce au pernier menu, participer à un combat dans lequel vous devrez bourrer la gueule à votre copain. Particulièrement agréable, cette option dans laquelle il n'y a plus que deux adversaires qui se font

face (à la Street Fighter II) permet à Captain

America de changer un peu des sempiternels Beat'Em Ups sans consistance que l'on connaît. A

EDITEUR DATA EAST



TLLUSTRATOR IRONMAN

248

REAL TONY HEAL TH HEIGHT HEIGHT : 6' 4' 425 INVENTOR

HAWKEYE

REAL HAME GL INT BRIGTON HEAL TH HEIGHT 70 HEIGHT : JOB : SECURITY CURRU



VISION

REPL HERLTH HEIGHT 140 METGHT 6, 3, 300 ADVENTURER







NIGEL



"G" dans la tête, avoir vaincu tous vos concurrents et avoir évité bon nombre de chicanes et de panneaux sur le bord de la piste, il sera difficile de garder les pieds sur terre. Mais vous y arriverez. Dans Nigel Mansell, yous êtes donc le champion du monde en titre, et ce titre, tout le monde voudra vous le ravir. Pour le garder, rien ne sera facile et ce n'est qu'après des dizaines et des dizaines d'heures de jeu que vous pourrez parfaitement maîtriser la situation. Bien assis sur votre siège, les bras tendus sur le volant, vous voilà paré pour vous lancer, cette année encore, dans la folie furieuse des courses les plus spectaculaires du monde. A l'écran, la vision de la piste est faite de telle façon que vous vous croyez dans le cock-pit, sauf que vous êtes un peu plus haut que dans la réalité. Comme je suis un pro de la Formule Un, je peux vous

assurer que si cette vision de la voiture n'est pas d'un réalisme extraordinaire, elle a le mérite d'être l'une des meilleures que nous connaissions.

Avant que les événements ne se précipitent et que vous ne participiez à votre première course, vous devrez, bien sûr, essayer de vous qualifier. Il y a douze places, si votre temps n'est pas

u'il est bon de se sentir dans la peau d'un champion du monde, qu'il est grand de conduire une Williams Renault, qu'il est bon, enfin, de conduire à plus de trois kilomètres/heure sur tous les plus grands circuits du

monde. Vous en avez de la chance vous. vous le savez? Vous avez de la chance car Nigel Mansell est une course de formule qui se déroule sur tous les vrais circuits du championnat du monde. Vous voyagerez donc à travers le globe pour concourir dans tous les pays et devant des foules, chaque fois plus nombreuses. C'est que la Formule Un commence à connaître un petit succès non negligeable; certes, rien n'est bien facile, car sur les pistes vous n'êtes pas seul et pour réussir et arracher la première place du podium, il faut être le premier à franchir la ligne. Dans la ligne droite, quel plaisir de voir le drapeau à damier s'abaisser sur votre véhicule, quel soulagement immense que de pouvoir clamer haut et fort que vous êtes le vainqueur. Après avoir reçu des tonnes de



MANSELL



suffisamment bon, vous serez dernier, c'est-à-dire douzième, mais serez tout de même qualifié pour la course finale. Pour parfaire votre condition of pour que la course se déroule le mieux possible, vous aurez le choix entre plusieurs types d'aiterons, de pneus, et de boîtes de vitesses (automatique ou à six vitesses). Si vous désirez aller au maximum des capacités de la voiture, je ne saurais trop vous conseiller la boîte manuelle qui vous permettra de gratter encore quelques kilomètre-fleure de plus, en pleine ligned roite. Si, dans la version que nous avons eue entre les mains, Nigel Mansell ne pouvait se jouer que sur le grand prix de France, il nous donnait tout de même une parfaite idée de ce que sera le jeu en version définitive et, accrochezvous bien, il sera de toute évidence hallucinant, démoniaque, extraordinaire. Ne jugeons pas trop vite, c'est vrai. Mais durant la course, on ne peut qu'être scié devant un brio aussi flagrant.







Avec Nigel Mansell, on tient une très bonne course de formules. S'il existe deux modes de jeu, un mode arcade et un mode simulation, je dois avouer que, pour l'instant, la différence ne m'a pas éclaté au visage comme l'apparition de la sainte mère. l'année dernière, alors que j'élais en pelerinage à 5T Gracies sur Mer. Mais bon, l'Eprom que nous avons eue entre les mains était bien loin d'être définitive. Si, graphiquement et en rapidité, Nigel Mansell devrait assurer comme une bête, il y a de très grandes chances qu'il assure également au niveau des bruitages. Digitalisés à partir d'un véritable son de moteur Renauit, il est très probable que ces demirers soient on ne peut plus proches de la réalité. Beau et brillant, Nigel Mansell s'offrira à notre portemonnaie dans le courant du mois de mars; d'ici là, j'espère que vous pourez resister!



EDITEUR : GREMLIN DISPONIBILITE : MARS

Vous vous rappelez certainement que le mois dernier nous avions évoqué, dans l'introduction, la naissance d'une nouvelle borne d'arcade à domicile avec un prix plus qu'attrayant. J'ai l'insigne honneur de vous présenter toutes les informa-tions sur cette nouvelle machine.

Il était une fois deux amis, Alex et Alain qui, fous de jeux

Saint Draume: Salut à toi, Alex! Et merci de m'accorder cet entretien. Alex: Salut à toi et à tous les lecteurs.

Saint Draume: La machine dont tu m'avais parlé le mois dernier semble

prête. Quand sera-t-elle disponible?

Alex: Elle l'est au moment où ces lignes paraissent et à un prix qui se situe entre 1500 et 1800 francs.

Saint Draume: Avec ou sans jeu?

Alex: Normalement sans, mais parce que c'est toi, il sera fourni un jeu avec la borne durant le premier mois.

Saint Draume: Quelles sont les capacités de ton monstre?

Saint Draume: Queires Sont des capaciers de qui monstret.
Alex: La borne que nous proposons se présente actuellement sous la forme d'une boîte rectangulaire noire. En la branchait sur n'importe quelle técksion ou moniteur (50 ou 60 Hertz donc), il sest possible de jouer chez sol à tous les jeux d'arcades, que ce soit un invader en noir et blanc ou un jeu 32 bits et tout plein de couleurs comme Golden Axe II.

Saint Draume: Le R-360?



Moonwalker

Alex: Presque! La seule limitation est, en fait, le Joystick. Il est possible d'avoir un Out Run mais il faut évidemment le volant, le joy marchant avec un système de tout ou rien, ce qui fait que l'on ne peut ni accélérer, ni tourner de manière progressive. C'est assez ennuyeux, surtout en plein virage à 300 Km/H.
Saint Draume: Quelles sont les sorties de ta borne?

Alex: Actuellement, la borne accepte les joysticks Mégadrive et Néo-Géo. Il y a d'ailleurs deux broches joystick; cependant, pour les jeux jouables à quatre, nous fournissons, lors de leur achat, les doubleurs nécessaires. Les joy ayant des cordons, contrairement à ceux des bornes, il est possible de s'énerver tout seul de son côté sans gêner l'autre, ce qui est franchement plus pratique.

l y a un bouton pour rajouter des crédits. Son utilisation concerne alors les deux joueurs. En effet, si l'on met des crédits par l'intermédiaire du bouton Start d'un joystick, seul, le joueur qui le fait, en bénéficie.

Il y a aussi une sortie casque stéréo pour s'amuser le soir sans déranger les voisins. Très pratique pour les insomnies. De plus, il est possible de régler

d'arcades, conçurent, il y a de cela un an, une machine acceptant toutes les cartes aux normes Jamma sur leur téléviseur. Après s'être défoncé comme des malades, avoir détruit quelques joystick et TV, ils commercialisent leur monstre pour notre plus grand plaisir et celui de tous les accrocs des jeux d'arcades.



Sur ce cliché, vous pouvez voir l'état du bureau d'Alex; pour tout vous dire, on avait un peu rangé avant, pour vous faire bonne im-pression. Mais cela importe peu face à cette fameuse mini borne

d'arcade (forme noire et rectangu-laire, à gauche) accompagnée de la carte "Warriors of fate" de Cap-com (le" truc" gris, à droite, que nous testerons d'ailleurs le mois prochain) avec en prime, au pre-mier plan, une manette Neo-Geo mais ca tout le monde connaît.

le son à partir de la borne elle-même. Bien évidemment, la borne peut être raccordée à une chaîne hi-fi.

Le correcteur de couleur intégré à la console permet l'adaptation des vieux jeux aux téléviseurs ou des vieux téléviseurs aux jeux. Bref, pour adapter tout avec tout...

Le plus intéressant pour les bidouilleurs malades et les joueurs passionnés, est le bouton qui accède au mode test de la carte. Même certaines bornes d'arcades traditionnelles ne bénéficient pas d'un tel atout! Avec l'option test, Il est alors possible de reconfigurer totalement le jeu et, même si le mode test varie en fonction de chaque jeu, on y discerne quelques options qui reviennent

habituellement: délimitation du nombre de vie, gestion des contacts entre les sprites, écoute des morceaux de musiques, édition des sprites

(couleurs, dessins...). Saint Draume: Pas mal, pas mal, même plus qu'intéressant en fait. C'est franchement dément, d'accord, mais quelque chose me chagrine. Est-ce que des extensions seront proposées, parce que l'Arcade à domicile c'est Saint Draumesque mais ce qu'il faudrait, c'est des joys particuliers.



Snow Bros

Alex: C'est prévu. Ainsi, il sera possible de piloter toutes les simulations de voitures puisque plus tard, nous sortirons un volant, et qu'il en sera probablement de même pour les avions et autres fer à repasser avec un véri-table manche à balai. Le fonctionnement de ces 'pads' sera alors analogique,

c'est-à-dire progressif

Saint Draume: Et c'est pour quand ces superbes accessoires?

Alex: Premier semestre 1993. De plus, une borne de luxe est prévue, avec un emplacement incorporé pour les cartes. Une télécommande infrarouge permettra de jouer à distance. Le prix de cette borne ne devrait pas excéder 3500 Frs, elle devrait être disponible mi-décembre, Pour ceux qui au-

der 3500 FTs, eile devrait etre desponden im-decenture. Four dezu qui au-ront la borne classique, le cache de rangement-protection sera disponible pour un prix ne dépassant pas les mille francs. Saint Draume: Il y a actuellement entre 500 et 600 jeux disponibles aux normes Jamma (Japan Amusement Machine & Manufacturer's Association).

Combien peut-on espérer de nouveautés par mois ?

minimun Saint Draume: Tous les types de jeux marchent, mais sontils réellement tous exploitables. le veux dire que nombre de Shoot'em Up ont un défilement vertical, la machine transforme-telle le message ou faut-il tourner son téléviseur? Magic Sword

Alex: Cinq au

Saint Draume: Pas mal de classiques sont disponibles pour 500 Frs, hors taxe ce coût-ci (le jeu de mot est voulu), Golden Axe, Altered Beasts, Double Dragon, Klax, pas mal d'autres aussi sont aux alentours de 900 Frs, Shadow Dancer, Rampart, Pang, Moonwalker et j'en passe, mais les musts des musts restent réservés à une élite et avoisinent les 3500 Frs, voire les 6000 ou 7000 (SF Il' 3500, les derniers jeux qu'ont les salles comme Golden Axe Il 5000 à 7000 Frs...) A part gagner au loto toutes les semaines, que proposes-tu?

Alex: Un système de location particulièrement efficace puisque les vieux eux seront disponibles pour un prix avoisinant 100 Frs la journée. Les dernières nouveautés ne sont pas exclusivement réservées à une élite, puisque la location sera de 200 Frs pour la journée ou de 500 Frs pour e Week-end, ceci dans la limite des stocks disponibles, sachant qu'il y beaucoup de demande pour tout ce qui touche les classiques et que les dernières nouveautés ne sont disponibles qu'en quantité limitée. Saint Draume: Parfait et pratique surtout. Un système de reprise d'occa-

sion des cartes vendues est-il, sinon envisagé, du moins envisageable? Alex: Il est actuellement en étude, mais n'étant pas encore totalement ter-

miné, je ne peux t'en dire plus à l'heure qu'il est. Saint Draume: Pour terminer et avant de te saluer, je me permets de te poser une question vitale pour tous les fèlés du Saint Draume et les Arca-

ueux. Une question sans laquelle cette interview ne mériterait demen tak pas son nom... quelle est la couleur de tes chaussettes? Alex: Cela dépend de la circulation, je roule en moto.....

Les jeux

Comme vous avez pu le voir dans la première partie de ce dossier, mon ami Saint Draume a interrogé longuement Alex et Alain de WDK qui sont les auteurs de cette mini borne d'arcade qu'ils avaient réalisé de-

puis longtemps pour le fun. Mais ceci n'est pas le seul aspect de la chose car il faut absolument prendre en compte les jeux, ou plutôt les cartes qui seront disponibles. Bien évidemment, tous les jeux aux normes JAMMA sont compatibles Mais attention, il ne faut pas croire que tous les ieux sont des merveilles parce que c'est de l'arca-

de; il y a malheureusement des nullités; mais rassurez-vous, nous serons là chaque mois pour éclaircir la situation.Pour commencer, doucement mais sûrement, voici quelques exemples de cartes qui seront dispos assez rapidement

Carrier Airwing " de Capcom (1000 Frs HT) Combat Tribes " de Technos (900 Frs HT)

Combat Tribes "de Technos (900 Frs HT Magic Sword" de Capporn (900 Frs HT) Moonwalker "de Sega (900 Frs HT) Pit Fighter" de Atari (900 Frs HT) Rampart "de Atari (900 Frs HT) Shadow Dancer "de Sega (900 Frs HT) "Snow Bros "de Toaplan (900 Frs HT)" "Toki "de Tagla Corporation (500 Frs HT) (160 Es. HT)"

"Willow " de Capcom (500 Frs HT)

l'espère que ce petit aperçu vous aura mis l'eau à la bouche et que vous saurez attendre le mois prochain pour des tests complets sur ces anciennes cartes que l'on avait, à tort, oubliées.



Alex: Hum, hum.... ben, il faut tourner le téléviseur afin de le mettre à la perpendiculaire. Même si cela n'est pas vraiment esthétique, c'est la seule possi-bilité. Techniquement parlant, la prouesse était réalisable. Economiquement parlant, elle était désastreuse pour les portefeuilles et comme nous voulions toucher un maximum de passionnés...



Shadow Dancer

Remerciements pour

Pour la réalisation de ce dossier, nous tenons à remercier toute l'équipe de WDK qui nous a aimablement accueillis et laissé disposer de leur temps très précieux pour nous permettre de vous faire découvrir leur toute dernière machine. D'ailleurs si vous êtes intéressés par cette petite merveille ou des cartes, voici les coordonnées de WDK: WDKs.a.

93, Avenue Jean Jaurès 93300 Aubervilliers Tèl: (1) 48 33 48 05

(Demander le Département des cartes logiques) Fax: (1) 48 33 40 01

Saint Draume & Le Géant Vert.

Oyez, yez leccur de joypadl Nous, Saint Draume et ce geant Vert, vous annoncons que le monde fai Julieux de l'arcade est ébraulé, ce mois-ci, par trois bouleverser jents sensas et inédits. Tous d'abord, comme vous avez pu le rumarquer, Gobblin, en proile à de profonds problèmes psycholog ques, change d'identité mis conserve toujours as belle peau verture. Désormans, Gob-bin n'est plus, vive le Géant Vert I.. Ilus sérieusement, un combat. La ripotèt de SF III s'affirme dans les salles: Mortat Combat. La ripotèt de SF III s'affirme dans les salles: Mortat combat. La ripotèt de SF III s'affirme dans les salles: Mortat combat. La ripotèt de SF III s'affirme dannies s'alles te pas tout, le Père Noël est venu me voir, en avance, et as hotte est toute pleine de bornes d'arcade s' domicile. Voir le dossier en fin de rubrique, bonne lecture et amusez-vous bien... Oyez, Oyez lecteurs de Joypad! Nous, Saint Draume et Le Saint Draume & le Géant Vert.

ous ce titre à faire hurler de rire un gamin de trois ans et demi, se cache, en fait, un jeu d'une subtilité insoupçonnable et insoupçonacthe, en rat, un jeu d'une suorinte inscupçonnaire et inscupçon-née, Puyo-Puyo est le jeu typiquement franchement bâse, franche-ment simpliste et banal, qui fair des ravages et rend tous les joueurs cor-crocs. Ber, c'est le style de jeu que j'adore. la éprincipe? Tous ce qu'il y a de plus simple, faire disparaître des bidules (que l'on appellera Puyo-Puye pour le besoin de la cause) qui tombent en haut de l'écran, en les en assant d'une manière spéciale. Un remake de Tetris? Bien plus que cela. A mon avis, ce jeu prend la relève de Terris en l'envoyant directe-

0000

ment à la retraite..

Les Puyo-Puyo qui sont descendent toujours collés deux par deux. Il est possible de les tourner 6666 dans tous les sens et 0000 de les positionner dans l'écran de jeu, où vous le souhaitez (pourvu que vous en ayez le temps!) Le problème, c'est qu'ils ne sont pas toujours de la même cou-Pour pouvoir leur... éliminer des Puyo-Puyo, une seule possibilité. simpliste,

bête comme chou: en mettre au moins quatre de la même couleur les uns à coté des autres. En effet, les Puyo-Puyo de même couleur se collent les uns aux autres. Voilà, grosso-modo, le principe de base de ce jeu démo-

liaque et marrant au possible.

Le problème principal réside dans le fait que vous n'êtes pas le seul ouer mais que vous combattez un adversaire. En effet, au début de Jouer mais que vous compatiez un adversaire. En enes, au debus ue chaque niveau, vous voyez le héros que vois incarnez, «i vous avez pré-féré jouer contre l'ordinateur, ce dernier est, à coup sûr, moins susceptible qu'un adversaire humain-, envoyant les rituelles insultes avant le combat à son ennemi informatique. Quel être étrange dites-vous, "Estce un animal doué de raison?' s'exclame le batracien issu de la préhis-toire que vous allez combattre, 'c'est amusant, c'est exactement la question que je me posais' répliquez-vous... Puis s'ensuit le combat dans une partie acharnée de Puyo-Puyo. Hé oui, les temps changent, finis les pistos laser, forces bicolores, arc-en-ciel, Biomen, et autres sombres crétins....place au combat intellectuel !!! Ah, si seulement à la place des guerres, il y avait des combats de Puyo-Puyo... Le but est d'éliminer un guerres, n y avair ces compats de ruyo-fuyo. Le put est e unilieux dans le maximum de fuyo-fuyo. cellés, puisque cla envole des calilloux dans le terrain de jeu de l'adversaire. Caliloux, qui non seulement sont heureux d'emprécher le bon positionnement des Puyo-fuyo placés autour d'eux tractions de la company de la com

Et c'est là que le jeu devient franchement subtil et dément. Soit l'on choisit, en effet, un jeu de bourrin ou l'on essaye tant bien que mal d'éliminer les Puyo-Puyo quatre par quatre. en falsant avec les caillasses que vous envoie votre adversaire. soit l'on fait un maximum de combinaisons en plaçant les Puyo-Puyo de façon que lorsque l'on commence le mé nage, on n'en enlève une trennine d'un coup, ce qui a pour but de remplir l'espace de jeu adverse et donc de le faire pertire. Plain de miniques (le vilan en plein milleu per l'écran...) de musique pipiquement nippones et franchement enfantues, tels sont les éléments principaux de ce qui remplace désormais Teiris. Et si un jour il sogs aur consolse, ce que l'espère vivement, je garants un tabac du niveau de Bomber Man¹¹¹

MORTAL COMBAT

Street Fighter II n'est plus! C'est, en effet, le gros titre de cette rubrique à défaut de faire la une de toutes les presses évènemen-rielles. Votre détielles. Votre de-voué serviteur, c'est-à-dire moi, est parti sur les lieux afin de voir ce qu'il en était. Et voici le compte rendu de ce reportage aux frontieres de la nouveauté, des combats interdits et du gore !

e la nouveauté, tout d'abord. puisque ce n"est pas tous les mois qu'un nouveau jeu peu

prétendre avoir les capacités de lutter contre le maître. (Cf 'Blandia' le mois dernier...). Tout d'abord, sachez que c'est Midway qui a créé ce jeu. C'est-à-dire le concepteur du jeu de tir T2. Comme vous vous en souvenez certainement, ce jeu se caractérisait par de bons graphes digitalisés et

une ambiance sonore du tonnerre.



pers-coups justement! Nouveaute, encore encore et encore toujours, avec, à la manière de Pit Fighter, des combats à deux (les vilains) contre un (vous, en 'occurence) lorsque vous avez fini les huit combat-

CHOOSE YOUR FICH

Des combats intendits puisque huit adversaires se battent exactement de la même manière que dans SF II, c'est-à-dire en une série de plusieurs rounds dans des décors différents. Tous les dessins de décors sont franchement déments et bien adaptés au jeu et renforcent encore plus l'ambiance ainsi que le ni-veau de violence rarement vu dans un jeu jusqu'à nos jours. Chacun des huit personnages décide de fai-





re ses preuves, à la manière de Van Damne dans Blood Sport, en exportant de la façon la plus percutante possible ses techniques de combats. Du gore et de la violence du niveau d'Orange Mécanique et d'Akira réunis.

Du gore et de la violerite du niveau d'Orange Mécanique et d'Alvira reunis. Evidemment, de supprêtes gideces de sang poncuent le massacre, mais cela n' est pas franchement jiouveau, bien qui avant, c'étaient plutôt des sprites qui pissaient le sang et pion des personnages humans digitalisés. Lá où l'on atteint des summums dans la violence (bien plus loin que Blanka de SPI qui bouffe le crâne de ges adversaires) c'est foreșul'i sâgit de fiinir ses adversaires. Ainsi, je ne giterai que deux exemples afin de vous laisser av votre faim et d'aller me coucher parce que p'écris mion article à trois heures du mat et que demain j'ai fac un peu trop to t'à pion goût. Tout d'abord, lorsque votre adversaire vacille, il est possible de lui lan-

d, lorsque votre adversaire vacille, il ess possible de ful inficer un super direct qui traversa salipeau, toute la châir, avant de ressortir victorieux, le coeur tout chaud de ce qui est désormais un cadaver. Pour varier, lorsque vous vous bâttez sur une passerelle, un des décors, en envoyant un fouette sauté à la hauteur de la tête, vous balancez votre adversaire sur des pieux deux mêtres plus bas. Il va ainsi s'empaler tout en pissant le sang à côté de têtes qui ont certainement dû sourire avant de se trouver là... et l'en passe.

Berf, Bá pui, li faut bien condure, ce jeu me semble meilleur que SF II, reste à asvoir s'il bénéficiera du support médiatique de ce demier et s'il est adaptable sur console... En attendant, SF II reste un réel plaisir. Tiens, je vous laisse, avant d'aller rejoindre mes peluches je vais m'en faire une partie...

Et comme je suis bón, je vous donne en avant-première les super-coups pour achever les adversaires à la fin des combats: Scorpion: High punch + Block + Low Punch en même

temps.

& Osciller Milieu-Haut droite.

Il brûle je vlain.

Cage: High Punch + Block & Osciller milieu-droite.
Il arrache la tête à coups de

poings.
Kano: Block + Low Punch
& Osciller Bas Diag GaucheBas- Bas Diag Droite
II arrache le coeur. Mon
coup favori.
Sub-Zero: High Punch +
Block

& Osciller Milieu- Bas Diag Droite Il arrache la tête

Lu-Keng Tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre Il fait un coup de pied multiple tout en criant comme un malade.

FIGHTER & ATTACKER

and faisait bien longremps que nous n'avions pas eu la chace de tester un Shoot Them Upc de tester un set un see tester un met en schen de avions de chasse ou des bombardiers actuels; d'alleurs, il y a même des prototypes qui n'existent, à l'heure actuelle, que sous forme de maquettes. De plus, pour une fois, les programmeurs ne nous ont pas pondu un scénario completement absurde et inimignalisme.

de et inmagnade.
En effet, vous êtes en 199X (c'est vous qui remplacez le X par ce que vous voulez, cela dépendra de votre état d'humeur!) Vous attendez calmement à votre base le lever du soleil, tout en sachant que ce sera peut-être





le dernier que vous verrez si l'agresseur ignore l'ultimatum de paix. Car en tant que pilote, vous serez parmi les premiers à affronter l'ennemi au front. Vous avez le choix entre envi ron 16 différents types d'avion, possédant des caractéristiques diverses au niveau des tirs, de la vitesse de déplacement et du type de bombe. Les tirs et les bombes sont, bien heureusement, infinis, ce qui est très agréable car vous n'avez pas à vous soucier de ce qu'il vous reste comme armement. Votre tir pourra varier entre un automatic, 6way,5-way et la-

Ce qui est sympa avec cette carte, c'est que vous pouvez essayer les différents appareils rrite. Vous pourrez eque vous sauverez

avant de rentrer véritablement dans a parie. Vous pourrez aussi récupérer des bonus de points lorsque vous sauverez des soldats ennems eu agreenont leur drapeaux blancs. Vous trouverez ces types dans les tanks, ou en parachute, après que vous ayez bousillé leur zing.

L'action, omniprésente, se déroule sur 8 longs niveaux possédant chacun des cibles ou objectifs différents. Ceci vous donne donc un raisonnable Shoot Them Up qui, je l'espère, vous enchantera.

DIET GO GO !!!

es temps sont graves! Yous savez qu'il est interdit de fumer drogues un deuxe ou dures dans les lieux publics parce que cela "nuit gravement à la santé". Yous n'êtes pas sans sivoir aussi que tout ce qui touche à la nourriture est réglemente par la pub et les bouquins diététiques férmine et que tout aliment est désorment sim hangeable si l'n'est pas allejé, light ou les deux. Ce jeu s'inscrit donc dans la lignée des moralistes qui nous empédent de vivre comme le failsailent pos ancêtres moyenageux.



Ce jeu met en scène un ou deux héros qui se battent contre les friandies, les gâteatux et tous les plate plus qui moins sutrés. Si j'ài bien compris le scénario, un vilain professeur fou (encore un qui a tous les délauts) inonde la terre de sutreries et autres armes mortelles. Vous, grand et noble héros que vous étes, parcer à sa recherche en détruisant à travers tout plein de niveaux, les gâteaux, gâtece et autres... et croyen oni, ce n'est pas du gâteau sans vouloir faire un mauvais jeu de most! Du





moins sans vouloir en faire de trop...

Le principe est simple es n'innove en rien. En fait, II repompe ce qui a déjà été fait cent fois, voire mille fois. Déjà, quand j'étais tout jeune, il y avait Bobble Bubble. En grandissant un peu, j'ai découvert des clones innombrables de ce jeu. C'est pourquoi, je vais être d'une objectivité assi borne. Les adversaires sont tout trognons, tout plein de couleurs gnons, tout plein de couleurs.

et de sucres. Yous combattez, en fait, une armée dou peur de Coule de la Coule

voilà un jeu qui aurait fait fureur il y a quelques années mais qui, de nos jours, ne ravit que les adeptes des jeux de plateaux et les shooters qui se contentent de prendre ce qu'ils ont sous la main.

HEATED BARREL



out d'abord, lorsque vous vous approchez de ce jeu, vous sentez remonter en vous tous les ingrédients du Western avec les Cowboys, les Indiens et les Mexicains avec leurs beaux sombreros, olé!

Ce jeu vous propose, tout au moins il prévoit, la possibilité de jouer à quatre en même temps, mais comme nous sommes en France, il sera très rare de trouver un meuble qui vous fournisse ce privilège. Vous avez le choix parmi 4 personnages: un indien lanceur de couteaux, un cowboy avec son six coups, un mexicain avec sa carabine, et enfin un excentrique

lanceur de boomerangs (c'est súrement un australieni).
Durant le jeu, vous aurez la possibilité de doubler felficacité de votre arme
avec des bonus. Vous aurez le polisir de voir que l'ennemi se cache absolument partout dans le décor. L'action se déroule sous la forme d'un scrolling horizontal qui bouge en fonction du mouvement des personnages. Bien
evidemment, vous avez un Boss à eliminer à la fin de chaque niveau:
d'ailleurs, ces Boss sont assez comiques. Il existe une option plutôt bizarre
ans ce Jeu, à avoir-donner la possibilité au Joueur de se transformer en
un tonneau explosant (d'où le titrel) qui elimine toute âme vivant autour
en vous. Cette option est limitée mais vous pouvez ramasser de petits tonneaux qui vous redonneront cette option. Le jeu se déroude dans le désert,
une maison hantee, un saloon et bien d'autres leix encore.

Les graphismes sont bien mais sans plus et l'animation reste bonne. Malgré tout, la maniabilité reste moyenne compte tenu du nombre trop limité de directions du joystick possibles. En conclusion, c'est un bon jeu mais seule-

ment pour les accros, sinon, ne vous arrêtez pas devant!



REMERCIEMENTS

Pour la réalisation de ces tests, nous tenons à remercier nos amis de chez WDK, et tout particulièrement Alex, ainsi que les salles de jeux suivantes qui nous ont aimablement laissé profiter des dernières nouveautés en matière de jeux vidéos :

- JEUX VIDEO'S 9, Bd Sébastopol 75001 Paris (M° Châtelet)
- ATTRACTIONS 2 et 4, Bd Richard Lenoir 75011 Paris (M° Bastille)
- GAMES DRUG STORES A l'angle de la rue rambuteau et de la rue St Denis 75001 Paris (M° Châtelet-Les Halles)

Saint Draume et Le Géant Vert.

Mode d'emploi. Décrocher téléphone. Eteindre télévision. Ranger console. Débrancher petit frère ou petite sœur. Allumer lampe. Fermer volets. Prendre ciseaux. Utiliser ciseaux sur feuille. Prendre règle décimètre. Prendre stylo. Faire croix dans petites cases. Lâcher règle décimètre. Garder stylo. Répondre questions. Vérifier réponses. Plier feuille. Plier feuille. Plier feuille. Trouver enveloppe. Utiliser stylo sur enveloppe. Ecrire "JOYPAD SONDAGE". Changer ligne. Ecrire "103 boulevard MacDonald". Changer ligne. Ecrire "75019

· Achetez-vous JOYPAD :

Astuces

Tests européens

Tests imports

lisent VOTRE JOYPAD?

PARIS", Changer liane. Ecrire "FRANCE". Lâcher stylo. Appeler mère ou père. Demander timbre. Remercier. Utiliser timbre sur enveloppe. Vérifier timbre. Utiliser feuille sur enveloppe. Fermer enveloppe. Ouvrir volets. Eteindre lampe. Ouvrir porte. Marcher dans rue. Trouver Poste. Utiliser enveloppe sur Poste. Marcher dans rue. Trouver maison, Ouvrir porte, Rebrancher petit frère ou petite sœur. Prendre console. Allumer télévision. Raccrocher téléphone. Jouer console. Imaginer tirage au sort. Espérer cadeau JOYPAD (casquette, T-Shirt ou sac à dos).

☐ Intéressants

· Pour chacune de nos rubriques, indiquez

Pour la 1ère fois A chaque numéro	A) Beaucoup; B) Assez;	C) Pei	; D)	as di	ı tout	☐ Clairs	I BIETITIC	iles	
De temps en temps (Tous les mois)		Α	В	С	D	Selon vous, quelle paccorder	lace JO	/PAD	doit-i
Abonné 🗆	NEWS						m) Diam	do ola	
71001110	PREVIEWS						A) Comme actuellement; B) Plus de p		
Pour quelle raison principale, achetez-	ASTUCES					c) Moins de place			
vous JOYPAD ?	TESTS EUROPÉENS						1	-	-
	TESTS IMPORTS						A	В	,
(Vous pouvez donner plusieurs réponses)	REPORTAGES					NEWS			
☐ News	14.00					PREVIEWS			
☐ Previews	Comment trouvez-voi	ıs la ı	nise (en pa	ge?	ASTUCES			

Cool Super

 Trouvez-vous nos tests... ☐ Reportages Combien de personnes, autour de vous,

☐ Trop	longs		Confus
☐ Trop	courts	ū	Drôles
☐ Parfa	its	ū	Tristounets
☐ Nuls		0	Sous-notés

☐ Claire

☐ Fouillis

	A	В	C
NEWS			
PREVIEWS			
ASTUCES			
TESTS EUROPÉENS			
TESTS IMPORTS			
REPORTAGES			

□ Sur-notés

· Quelle est votre principale critique ?

• Préférez-vous des astuces de jeux : □ ANCIENS □ RÉCENTS	 Combien avez-vous de jeux actuellement, et sur quelle(s) console(s)? 	• Que possèdez-vous (A) et que pensez- vous acheter (B) dans les 6 mois à venir ?					
Que souhaitez-vous trouver en PLUS dan JOYPAD ?	s		ACTUEL	FUTUE			
JOYPAD ?	a Combine de terror	MICRO ORDI.	ACTOLL	10101			
	Combien de temps, en moyenne, passez-	TV DÉDIÉE AUX JEUX					
	vous sur votre console, chaque semaine?	WALKMAN					
		MAGNÉTOSCOPE					
· Quelle note, sur 20, donneriez-vous au :	 Combien avez-vous d'argent de poche 	CHAINE HIFI	-				
Look /20	par mois ?	VÉLO					
120		VOITURE					
	· Quelle(s) machine(s) avez vous, et depuis	CAMESCOPE					
Intérêt :/20	combien de temps ?	DISCMAN					
et votre verdict global : /20	NINTENDO	MOBYLETTE					
- Ouele entere en entere e		LECTEUR CD VIDÉO					
Quels autres magazines lisez-vous? Notez-les sur 20	☐ GAME BOY ☐ SUPER NES US	мото					
JOYPAD /20	□ NES □ SUPER FAMICOM	SCOOTER					
/20	☐ SUPER NINTENDO	- Continue of the same					
/20	Depuis :	• Quelle chaîne de TV re	gardez-vo	15			
/20	Depuis :	régulièrement ?					
/20							
/20	□ SEGA	• Quelles sont vos 3 émi	issions pré	férées ?			
120	☐ MASTER SYSTEM ☐ MD JAPAN						
 Si vous préférez un autre magazine à 	☐ MEGA DRIVE Franç. ☐ GAME GEAR						
JOYPAD, dites-nous pourquoi?	· ·						
	Depuis :	· Quelles radios écoute:	z-vous ?				
		1)					
	□ ORDI	2)					
	□ CPC □ AMIGA	3)					
Classez le type de jeux que vous		 Quelle est votre profes 	sion (A) o	u celle			
préférez (de 1 pour votre favori, à 9 pour	□ST □MAC □PC	de votre père (B) ?					
celui qui vous branche pas	Depuis :		-	_			
Shoot-'em ups			A	В			
Plate-forme	 Pensez-vous acheter du matos, dans les 	ARTISAN, COMMERCAN					
Simulations sport	3 mois à venir?	PROFESSION LIBÉRAL					
Beat-'em ups	OUI NON	CHEF D'ENTREPRIS					
	Si oui, quoi, très précisément?	CADRE SUPÉRIEUI					
Arcade-aventure	and the production of	INGÉNIEUI	•				
Jeux de rôle-aventure		CADRE MOYEN					
Simulations	Quel(s) accessoire(s) avez-vous (Game	ENSEIGNAN					
Wargames	Genie, Adaptateur) ?	FONCTIONNAIR					
Autres		EMPLOY		-			
	 En dehors des jeux vidéo, quel est votre 	OUVRIE					
 Quels sont vos 5 jeux préférés? 	passe temps favori ?	AGRICULTEUR					
		AUTRE					
	Combien de temps lui consacrez-vous par	AUINC	-				
	semaine?	· Yous habitez une ville d	de:				
	somanic .		. habitants				
• Combien de jeux, achetez-vous en							
moyenne, par mois ?	Nom:	Prénam :					
Dans quel magasin ?	Nom : Prénom :						
- naus duet magazin t							
	CP : Ville :						
 Combien comptez-vous acheter de jeux, ou 	Age :	***************************************					
vous en faire offrir dans les 3 mois à venir ?	Vos consoles ou micros :						

Jeux vidéo d'arcade

LES VRAIS ! CHEZ VOUS !

GRACE A :



PREMIER DISTRIBUTEUR DE JEUX D'ARCADE

FOUTES LES CARTES LOGIQUES JAMES

Les classiques - les nouves ces - les inimitables enfin abordables avec l'ARCADE MACHENE pour 1800 F





Utilisable avec vos joypads megadrive en mee geo!
Plus de 800 TITRES - Jus 150 TITRES EN STOCK!
cartes NON JAMMA

GOLDEN AXE
CAVEMAN NU
CYBERF
DARK SEAL
GHOST'N GOBLINS
FINAL FIGHT
DRAGON NINJA
FINAL ROUN
MISS PAC MAN

REVENDEDES CONTACTEZ

WWOK S.A.

93, av. Jean-Jaurès - 93300 AUBERVILLIERS Tél. (33.1) 48.33.48.05. Fax (33.1) 48.33.40.01

DEPARTEMENT CARTES LOGIOUES

GOLDEN AXE II WARRIORD OF FATE ARABIAN FIGHT MACROSS BLANDIA OLYMPIC SOCCER

EUROCHAMP 92 ARABIAN MAGIC STREET FIGHTER III



es incontourna

C'est Noël et les nouveautés déboulent en masse. Pour vous a dressé une petite liste des nouveautés les plus chaudes, ains tôt dans l'année. Les incontourr



EGBon, ben n'y allons pas par quatre chemins, soyons francs, brefs, cash, vous prends à froid, franchement et sans détour, ben voila ma sélection de cette année: Parodius, sur Nec, qui est novateur, vu que c'était la Tere car-te 8 mégas sur cette console, et à la réalisation, on le sent! Bourré de gags et de couleurs, nul doute qu'il est impératif de se le procurer si on ne le possède pas déjà, évidemment, ce dont je doute fort.

Cela reste aussi valable pour la version SFC mais à un degré moindre tout de même que la version NEC, car même si sur cette console le eu reste excellent, il est moins exceptionnel que sur sa concurren-Autre squatteur de pantoufle en ce mois de Décembre, Landstalker sur megadrive. Je vais tout de suite vous expliquer pourquol ce jeu fait partie de ma sélection alors qu'en fait, personne n'en avait entendu mot souffler, et personne ne l'avait attendu tant la pub qui lui était consacrée etait minime, comparée à celle de sonic 12. Donc, l'ai sélectionné ce jeu qui se permet de dépasser Zelda III en Intérêt et profondeur de jeu. Superbement géniul et profondément Indis pensable. Et puis, je vous dis aussi que c'est la 1ere cartouche 16 mé-gas pour MD, comme ça, en passant. Et puis tiens, on va s'offrir un plombier, qu'en pensez-vous? Moi en tout cas, de Super Mario land III, i'en pense beaucoup de bien. Comme d'habitude, tout est nickel, le personnage court, saute, vole, nage et grimpe partout où Il peut. Disponible en France au moment de Noël, quel crime de ne pas acheter ce jeu, et puis, si vous n'avez pas de Gameboy, il est temps d vous en faire offrir une avec le jeu tant désiré. Après tout, c'est Noël, les amis. Une dernière chose: Super Mario land II est la 1ere car touche 4 mégas pour la Gameboy. Autre chose encore: avez-vous remarqué que les jeux de ma sélection étalent les plus grosses cartouches en taille mémoire sur leur machine respective? Que voulezvous, les hommes préfèrent les grosses...



TSR Noël approche, la Père Noël, son traîneau, les cerfs, le sapin, les guirlandes, et... votre console! Alors que vous goûterez foie gras et saumon fumé, que va bien pourvoir se mettre "sous la dent" votre bonne amie, je parle de la console. Très bien, imaginons que vous ayez en votre possession la Megadrive. Dilemme, que choisir? Les rayons des magasins sont pleins à craquer et votre famille et vos amis ne savent plus quoi vous offrir. Commencez donc par

faire un tour du côté de SONIC 2. D'une rapidité hallucinante, la suite du leu dédié à la mascotte Sega brille par ses très nombreuses qualités. Et en plus, il se joue à deux! Entre deux bises de "Bonne Année, Bonne Santé", passez quelques heures sur ce grand jeu de plates-formes, vous ne pourrez être que séduit, charmé, hypnotisé... Filez ensuite sur THUNDER FORCE IV. Avec ce soft, your aurez entre les mains le shoot them up le plus achevé de la Megadrive, ainsi que le plus dément. Fermez les yeux sur les ralentissements -quasiment obligatoires devant tant de sprites présents à l'écran simultanément- et vous obtiendrez l'un des meilleurs shoot them up, cela toutes consoles confondues! Après quelques heures sur votre Megadrive dans un délire absolu, vous pourrez laisser refroidir votre bonne 16 bits Sega afin de vous consacrer à votre Nintendo 8 bits. TINY TOON? Vous connaissez? Ce jeu à lui tout seul Justifierait l'achat de la console. Musique géniale, animation supérieure à certains jeux 16 bits graphismes haut de gamme, toutes proportions gardées... bref, une réus site derrière laquelle on trouve le nom de Konami. Vous pouvez maintenant respirer tranquillement, vos sous seront bien Investis. Ouff Sur ce, amusez-vous bien et à l'année prochaine, dès janvierl



AHL Cher Papa Noël, J'al été très sage cette Lannée: l'al bouclé Joypad à l'heure (enfin presque I), l'ai fait l'enorme sacrifice d'aller trois fois au Japon dans l'année pour en ramener des infos. je n'al bu que quelques litres de champagne chaque fois que l'étais invité dans un cocktail et, surtout, j'al supporté les élucubrations de Destroy I Voici donc la liste des cadeaux que je voudrais que tu m'apportes dans mes petits soullers.

Gate of Thunder sur Super (D rom NEC : ça, c'est du shoot them up qui décoiffe! Il est beau, il estrapide et la musique dépote un maxi C'est vraiment le meilleur shoot them up de l'année (juste devant Thurs derforce (V). Cela faisait un moment que je n'avais pas cassé de l'aller avec un tel enthousiasme! J'al également blen craqué pour World of Illusion, il faut dire que j'ai toujours eu un grand faible pour les jeux Disney de Sega. C'est vraiment super de jouer à deux avec Mickey et Donald, d'autant plus que la réalisation est excellente. Pour moi, c'est le meilleur jeu Megadrive de la fin de l'année, car je le préfère même à Sonia 2. Quant à la Super Famicom, je dois dire que c'est Star Wars qui m'en met piein la vue. J'alme beaucoup ce que fait Lucas Arts et ils vont faire un carton avec leur premier leu sur cette console. C'es beau comme le film, ca c'est de la superproduction! On a été gâtés cette année et je sens que l'année prochaine ne sera pas triste nor plus: la force est avec nous!



ESTROY Vollà c'est clair, il ny a pas à tergiverser dans tous les sens; pour moi, les meilleurs jeux de cette année sur console, sont Street Fighter II, Super Star Warset Sonic II. Mals ce n'est pas de ces quelques titres dont le parleral, cause un certain AHL, un type qui bosse avec nous (vous le connaissez?) se les al déjà appropriés. Ahh, ce qu'il m'énerve ce AHL là. Enfin voilà. Je ne suis quand même pas trop ecoeuré car

The Magical Quest sur Super Famicom vaut vraiment le détour. Etre dans la peau de Mickey est déjà très bien, mais quand, de plus, ce Mickey est réalisé par les programmeurs de Capcom, c'est encore plus merveilleux. Tous les ingrédients de ce jeu sont exceptionnels. L'animation est parfaite et se trimbaler dans des décors qui fleurissent de couleurs extraordinaires est un véritable régal pour les yeux. Comme en plus, tout au long du jeu on ne s'emmerde pas un instant, le plaisir est encore plus grand.

Sur Megadrive, outre Sonic II, -mais je ne vais pas en refaire tout un plat (on m'en voudrait)-, NHLPA Hockey m'a particulièrement plu-Dans cette réalisation, le réalisme des hockeyeurs est parfait. Comme l'en ai fait cinq ans lorsque l'étais jeune, je peux vous en parler. A deux, on s'éclate réellement comme des bêtes et marquer des buts en force, entre deux adversaires, est d'une jouissance extrême. Je me suis même surpris à sauter en l'air et aller embrasser la première personne qui passait dans le coin, lorsque cela arrivait. Un jeu vraiment motivant: Allez, Allez un demier petit effort. Sur PC Engine, l'un des titres qui m'a le plus fait paner est Super Water Bomb. Même s'il est vrai que les graphismes ne sont pas extraordinaires, il est également exact que le jeu est franchement bottant lorsqu'on commence à y jouer. En fait, Super Water Bomb est un peu comme une drogue. On en prend pour essayer. Ensuite, on continue pour yoir si la première impression était la bonne, puis on s'éclate totalement et on ne peut plus s'en décro-Voilà, voilà je vous quitte. Bonne année.

oles de Noël der à vous y retrouver, nous vous avons que quelques chefs-d'oeuvre parus plus



bles, quoi!

STEFCa va barder dans les entre: STREET FIGHTER II, dixit "jeu de baston du siècle" où l'on pourra éclater la tronche de son frère ou d'un copain, (personnellement ie préfère latter du TSR -NDTSR dans les rêves seulement, ou du TRAZOM -NDGREG: de toute fa-

con je vous latte tous! Et c'est indiscutable!!!) en ayant le choix entre huit combattants et des tonnes de coups tous aussi mortels les uns que les autres,

et: SUPER MARIO KART où là, on peut se prendre pour un super pilote de course automobile, (du style Ayrton Nourdine) et gagner toutes les coupes en prenant soin de poser quelques peaux de bananes de ci de là, ou alors, en balançant quelques carapaces de tortues! Pourquoi pas: car dans ce jeu, tous les coups son permis. Pour ceux qui possèdent une Megadrive et qui ont apprécié la trilogle 'alien', ALIEN III est fait pour yous! Subtil dosage entre jeux de plates-formes et shoot'em up, il vous plongera dans l'enfer glauque du film et vous fera passer de super moments.



produits se sont détachés du lot. A commencer par le fabuleux Shadow of the Beast sur Lynx. our est la mellieure version toutes machines confondues. Ce jeu allle à merveille action, stratégle, mémorisation des lleux, et tout

ça dans des décors somptueux. Mon deuxième choix est, sans conteste, Chuck Rock sur Game Gear, Là aussi, on s'amuse comme des fous à fraoper avec son bide, à soulever des pierres pour les balancer, à parcourir des milliards de Kilomètres sur de nombreux niveaux pour retrouver sa belle! Un must! Quant au morceau de choix, je l'ai réserve à Axelay, le plus beau de tous les shootemp up sur la Super Famicom! Les graphismes sont fabuleux, un scrolling tout en 3 D se déroule devant vos yeux ébahis! Aaaah, je craque! Avec tout plein d'armes, ca va chauffer!



VIER Bien sûr, je éclaté sur des jeux Super Famicom et Megadrive! Mais la liste serait trop longue pour citer tous les jeux qui m'ont éclaté cette année. Je profite plutôt de cette plate-forme conviviale pour

en cette fin d'année, et des plus sérieux (comparé aux inepties proférées par mes collègues cicontre quant à leur jeu préféré). Je veux vous parler, en fait, de la Master System, ouarf! ca y est. j'en vois la moitié qui sont morts de rire. Sega à décidé d'arrêter de concevoir des cartouches sur cette console alors que d'autres editeurs continuent vaillamment leur boulot. Mais ce n'est pas pour cela que les demiers jeux Master System sont des horreurs, loin de là! Je me suis bien fendu la poire avec ASTERIX qui a, en plus, le mérite de n'exister que sur cette console, puis New Zealand Story qui présente la version la plus difficile de ce jeu d'arcade toutes consoles confondues. La liste des super jeux est longue mais je dois me limiter à trois et c'est donc évidemment le sublime Sonic 2 qui remporte la palme des innovations et de la performance technique sur une 8 bits. Bravo la Master System!

DES PETITE ANNONCES POUR **TOUTES** CONSOLES

DES ASTUCE POUR TOUS LES JEUX



qui permet de laisser a console de jeu en permanence sur e téléviseur sans débrancher

Jeu éteint = magnétaso Jeu allumé = jeu sur TV

100% automotique

(pas de bouton pousso Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur

 Commutation électro nique (2 circuits intégr · Compatible tous type TV et magnétoscope à prise péritel

Exigez CGV spécialisés, Et 3615 Vidéoro



TIVE 12 SAVED OD TIME 1

'est peur-être un rôle que vous connaissez déjà, mais il va vous falloir jouer au génie. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il y a des gens ur terre qui en manquent cruellement, de génie, et qu'il faut bien les aider. Non, non, je ne parle pas de Vanessa Paradis, de Pierre Palmade, de Francis Huster. Je m'arméte, la liste est encore longue. Il est tout juste question des lemmings. En oui, encore eux, ils ne sont pas encore sortis de la galère dans laquelle ils sont tombés! Si vous ne connaissez pas encore de Lemming, J'en profite pour vous donnez quelques références ainsi que quelques notions élémentaires. Tout d'abord, les références, avec une bibliographie sommaire se composant des Joyads numéros 14 (MD), 12 (SFC), Vous devriez tirer là une mine de renseignements vous expliquant de A à Z ce qu'est le lemming. Mais, pour vous prouver que je ne suis pas un "petit joueur" expression à la mode dans les locaux de Joyada actuellement- je vais tout de même, comme promis, vous en toucher quelques mots. Comment vous peindre avec exactitude la bêtise de l'animal? Vous voyez une choucroute?

Très bien, alors dites-vous maintenant que le lemming possède la même intelli-

gence. Les seules différences notables entre la spécialité alsacienne et le rongeur scandinave étant que l'a choucroute est beige et rouge (le rouge des saucissest) alors que le lemming et vert et bleuf et que 2° un lemming bouge, une choucroute reste immobile. Bien que l'on ait vu des spécimen voler à certaines occasions! Notons l'exception! Le lemming ayant tendance à avancer droit devant lui sans trop se poser de questions, ce qui me fait dire que le militaire doit descendire du lemming. Il n'évite pas les éventuelles embûches qui se dressent sur sa route. A vous de jouer donc, en donnant à des lemmings de votres choit, l'étincelle de génie! Cette étincelle se traduira par un ordre que le lemming exécutera, et qui influera sur le comportement de toute la colonie. Evidemment, un mauvais ordre peut précipiter tout le monde dans un précipice, mais c'est le charme de la chose! le mârete, les photos vous expliqueront le reste.

vant que les lemmings ne débarquent en un grand flot, faites donc le out du nivoau. Pour cela, mettez la pause, et faites scroller l'écran. nsuite, prenez vos décisions.





tremoé! TIVE 14



passes délicates.





Et de six! Voilà la sixième

version console de ce jeu,

star parmi les stars,

qu'est Lemmings. On peut le dire, l'adaptation sur la Nintendo 8 bits est

EDITEUR : OCEAN MACHINE: NINTENDO GENRE : ACTION / REFLEXION DIFFICULTE : FACILE A DELIRE **NOMBRE DE JOUEURS : 1** CONTINUES : PASSWORDS NIVEAUX DIFFICULTE: 4

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 14 MANIABILITE: 12 SON: 16 **TOTAL: 88%**

Est-il encore nécessaire de pré-Est-il encore nécessaire de pre-senter Lemmings? Tout le monde sait maintenant que c'est un chef d'ocuvre, l'un des jeux les plus ori-ginaux de ces dernières années, un jus génial quoil Même si cous n'êtes pas un incondicionnel des jeux de

réflexion, vous serez quand même conquis et puis si tous ces lemmings que vous devez sau-ver sont des crètins, il faut bien reconnaître qu'ils sont marrants. Cette version est excellente, mais de toutes façons tout le charme de Lemmings repose sur son principe de jeu et non sur des effets spectaculaires. Alors je ne peux que vous inciter à vous procurer ce jeu immédiatement et à passer de longues heures en compagnie de mes potes les lemmings. Yous verrez, après Lemmings vous sere encore plus intelligents qu'avant, c'est pas super ça !

A.H.L



comme Tétris, une légende.

particulièrement réussie. Les













· une action trop diluée. · manque total d'originalité (justifié par le sous titre "classic").

THE PACIFIC

Allez, ce n'est que le premier boss. Rien de bien difficile pour le faire disparaître. De l'originalité? Vous devez vous être trompé de jeu. Allez voir

chez Lemmings, au moins vous no seroz pas déce du C'est ce que l'on appelle on saut. N'ayons pas pour des mots. Peu de ieux

vous permettent de sautor au dessus d'obstacles ggi arrivent droit sur vous. Oh, et en plus, c'est un bloc de nierre! Qui s'v



ter le moral. Adventure Island, ca vous dit quelque chose n'est-ce pas? l'hésite à vous faire part du scénario qui sert de toile de fond à cette affaire. Bon, je me lance, les âmes sensibles me pardonneront. Incarnant maître Higgins, vous devez délivrer la princesse leilani. Eh! Vous avez vu, en une seule phrase, je vous ginalité. Délivrer une princesse! Oui aurait pu imaginer un sujet aussi ori-

ginal! Je n'en reviens pas! Comment ne pas y avoir pensé plus tôt! On la refera celle-là!

h! Les îles, le soleil, les jolies femmes et les longues plages de sable

qui se perdent sous une eau bleue et chaude... Et dire que nous ne

sommes qu'à quelques jours, à peine, de Noël, au seuil d'un hiver si-

nistre. Courage, plus que sept mois avant juillet. l'aime vous remon-

Que c'est beau! J' reste baba, si vous me passez l'expression. Les décors sont, une fois de plus, d'une richesse inouïe, ils foormillent de détails.



do Maître Higgins, vous pourrez faire un tour en skate beard! Vous allez foncer! Casque et genouillères seront nécessaires.







page!

Il m'a rarement été donné de voir un jeu plus de nenuyeux qu'Adventure Island in the Pacific. Peut-être à cause du sous-titre de "classic" les choses sont-entiquité et un Tiny Toon, ou un Batman 2, le choix est vite fait. Si vous voulez aporfécire ce jeu, prenez voulez de la control de la cont vous voulez apprécier ce jeu, prenez le tel quel, c'est-à-dire comme une pièce de collection, totalement dépassée, à laquelle on ne joue pas mais que l'on conserve pour dire qu'on la possède. C'est étonnant mais pourtant vrai, Adventure Island est dénué de la plus petite espèce d'inté-rêt. Rien que d'en parler, cela m'ennuie. Alors tournez la page! T.S.R.

EDITEUR: HUDSON SOFT GENRE: PLATES-FORMES NOMBRE DE NIVEAUX :

DIFFICULTE : FACILE **NIVEAU DE DIFFICULTE : 1** NOMBRE DE JOUEURS :

CONTINUE: NON

GRAPHISMES: 12 ANIMATION: 14 MANIABILITE: 15 SON: 14 **TOTAL : 59%**

SOIS LE PREMIER DEPENSES MOINS CLUB D'ACHAT ET DE VENTE MEGADRIVE LOUPE GAME GEAR TRANSFO GAME GEAR ALIEN III AXE BATTLER BATMAN II ATMAN II HASE HO HESSMASTER HUCK ROCK RYSTAL WARRIOR DAVID ROBINSON OONALD DUCK OUBLE DRAGON ECORGE FOREMAN BOX OLYFIELD BOXING NOIANA JONES OCE MONTANA AGASSI TENNIS BATMAN II CAPTAIN AMERICA 290 RUE BALL AVID ROBINSON EATH DUEL TEI JOE MONTANA MARBLE MADNESS 190 270 200 240

TEL

190

TEL

180

270 170

220 TEL

TEL 230 270

310

290

409

369 290

480

405

335 260

359 290

LEMMINGS LHX ATTACK C LOTUS TURBO CHALLENG MASTER OF MONSTER MOHAMED ALI BOXING

NHLPA HOCKEY 93 OLYMPIC GOLD PHANTASY STAR III

POWER MONGER PREDATOR II

RASTAN SAGA RBI BASEBALL IV DOAD DACH II

SHADOW OF THE BEAST II

PLATTER HOUSE II TAR ODYSSEY-TREET OF RAGE II

INING IN THE DARKNESS

TEAN BASKETBALL

DAMDADT

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEC

GAME GEAR

MARBLE MADNESS
MICKEY MOUSE
OLYMPIC GOLD
OUT RUN EUROPA
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
SHINOBI II
SIMPSONS 100 TEL 120 120 110 SMASH T.V SONIC SONIC II

SPACE INVADERS SPIDERMAN STRIDER II STRIDER II STREET OF HAGE SUPER GOLF SUPER MONACO GP SUPER MONACO II TERMINATOR T2: ARCADE GAME TALESPIN TAZMANIA 265 /IMBLEDON TENNIS

SUPER NES NES-

50FR PAR NEUF 20FR PAR UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un aocien titre? Nous rachetone tes jeux sans obligation d'achet de ta part. Nous ne rachetone pas de jeux japonais sauf pour Super Panicos Téléphones-nous dés maintenant pour les prix et notre accord. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boite d'origine.

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés , auni Tu peur les réserver en avance, et la seras DES LEUR SORTE parmis les premiers a jouer avec. IMPORTANT: Les chéques et cartes bieues ne seront débités que la JOUR DE L'EXPEDITIONI

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter. 20tr pour un jeu, 36tr pour deux jeux, 40tr pour trois jeux contre-remboursement: ajoutes encore 30tr. Livraison en 48HEURES. Pour l'étranger: téléphones-nous

CATALOGUE GRATUIT

ZIPP-KID GAMES BP No5 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

		30.64	.54.54	-
No. d	le Men	nbre		П
04				

No.	de	Membre			Ι
Che	qи	е			

Contre-Remboursement Carte Bleue No.

Date d'expiration

Pour les chéques superieurs a 1000fr un Ne. de carte est necessai Téléphones nous avant pour confirmer la commande. Tous nos Jous sont ou version US ou FR.

Nom Adresse		
Ville Code postal Tel		
Jeux	Console	Prix

Total

Signature

ELEPHONE

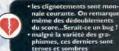




Ce piano, source de vos malheurs, doit être détruit au plus vite. Après la capture d'un bizarroïde méchant, servez-vous en on le lourdant sur l'adversaire...bieu fait l



- I 0 planètes à visiter composées elles-mêmes de plu-sieurs tableaux...c'est immense.
- la maniabilité du joueur est agréable, surtout lorsque vous êtes pris en sandwich!





164420

Votre récompense, ces fruits bien rouges et bien gros na on n'un voit Jamais ! régalez-vous banda de veinards!



e revoilà! Le p'tit Bubby ramène sa tronche en cette fin d'année pour à nouveau dépecer -là j'exagère, mais j'aime bien- tous les déchirés de la terre! En fait, étant d'une sensibilité profonde, il décide d'aider les brimés de la galaxie, et armé de son parasol détonnant, il devra chevaucher près d'une dizaine de planètes pour y arriver. Ce petit chérubin, sous son air un peu tarte, n'est pas si mignon qu'on pourrait le penser...et tant mieux pour vous! Car croyez-moi, la centaine de tableaux que vous devrez joncher, ne sera

en rien facile. Entre les pianos mal accordés et leurs notes bien malveillantes, entre les chiens chicaneurs et les tutures avoisinant les vingt kilomètres heure, vous aurez fort à faire. Par ailleurs, l'action ne saurait être la seule composante de ce ieu. En effet, dans plusieurs tableaux, vous devrez user d'un chouva de réflexion pour terminer certains niveaux. Mais rassurez-vous, vous serez agréablement récompensé lors de vos victoires sur ces pseudos aliens. Des friandises bien sucrées comme des gros gâteaux à la crème ou autre gloubiboulga viendront remplir votre estomac plein d'activité. Vous voyez, les fêtes commencent bien non? Pour ceux qui ne seraient pas dans la confidence, sachez que Parasol Stars est le troisième épisode de la saga "p'tit jouflu"! Après Bubble Bobble et Rainbow Islands, ce nouvel épisode (à quand la suite du retour?) a la prétention d'être immense et varié. Le jeu se déroule de la même manière que dans le premier épisode, enfermé dans des tableaux, vous pourrez en sortir une fois le "décrassage" terminé. Un boss de fin de stage vous attendra comme il se doit pour essayer de vous faire comprendre qu'il vaudrait mieux gambader dans les prés plutôt que de le faire chier !! Ne vous inquiétez-pas, pour les plus nuls d'entre vous, la fin du premier niveau est on ne peut plus aisée et, sous un air de lambada, vous électrifierez à l'aide d'éclairs, cette grosse caisse peureuse et stupide...car ne l'oubliez-pas, seul, vous êtes jeune, beau, intelligent, serviable, niais et tout et tout...

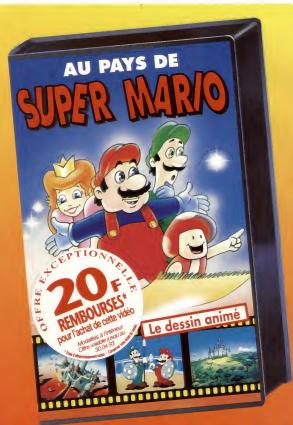
La saga de Bubble Bobble est maintenant au complet sur la Nintendo, puisque le troisième épisode vient d'ar-river. Normalement, je devrais m'en réjouir car

l'aime beaucoup ce jeu, mais cette ver-sion ne me satisfait pas vraiment. Au niveau de la réalisation c'est pas le pied ; les clignotements de sprites sont désagréables, les graphismes sont assez moyens et l'action bien trop lente, même si la maniabilité est tout à fait correcte. Mais ce qui me met vraiment les boules, c'est quil ne soit pas possible de jouer à deux, contrairement à toutes les versions de ce jeu. Un jeu aussi sympa auraît mérité un meilleur traitement.

AHL

EDITEUR: OCEAN GENRE: ACTION/PLATES-FORMES DIFFICULTE : MOYENNE NOMBRE DE NIVEAUX : UNE CENTAINE **NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEURS: 1 CONTINUE: NON**

GRAPHISMES: 13 ANIMATION: 13 MANIABILITE: 16 SON : 11 TOTAL : 72%



la vidéo de WAR MARO en vente au rayon vidéo







- Originalité grâce aux situa-tions variées. Musique adaptée à l'esprit
- de l'époque où se déroule le
- Maniabilité très suspecte
 - Sons insignifiants.
 Personnages identiques car seules les couleurs des tuniques changent.



MERIT ON BE

Second Nivnau c'est le total ! Crampo à votre arbalète. vous devrez faire preuve de rapidité et de réflexes sans failles afin de dégommer ces gentilhomme VINIUS VINIUS saluer...bon courage !!



Troisième niveau, l'action et le scrolling horizontal reprennent le pas et votre aventure continue dans des proportions plus délicates. Attention, y'a bien un moment ou il faudra sauter...et hop !

Je n'ai pas vu le dessin animé, mais ça fait des années que je suls un fan de la BD de Prince Vaillant. Et le jeu me direz vous, ch bien il ne manque pas de punch. L'action est soute-

nue et il faut combattre des tas d'adverres qui vous agressent de toutes parts, sans compter qu'il faut prendre garde aux pièges disséminés un peu partout. Les ennemis ne sont guère variés, mais les changements de perspective selon les niveaux apporte une certaine variété. Prince Valiant est un jeu assez prenant, mais on regrettera que la maniabilité ne soit pas excellente. Ce jeu séduira les amateurs d'action, bien qu'il ne puisse prétendre rivaliser avec les chefs d'oeuvre du genre sur cette console,

comme Batman ou Shadow



Encore une adaptation !! Non non, je n'ai aucun grief contre ce Prince, petit mais cost...bon ok. Ce qui m'exaspère par dessus tout, c'est la manie d'adapter tout c'qui marche, et de ne point générer quel miettes de créativité !! Sur ce su

d'humeur, je veus dirai que ce jeu n'est pas vili non non, mais il a le mauvais goût d'être mo C'est ça, il est moyen et malgré l'originalité des concepteurs en employant plusieurs genres dans un même soft, on risque fort de s'énerver bien fré-

La jouabilité est très douteuse, les graphismes reflétent l'époque mais en aucun cas, celui du bon goût! l'animation est correcte et quant aux bruitages ils sont, à vrai dire, presque înexistants. Br ce jeu est moyen, moyen, moyen et passable (ouf). Ceux qui attendent du dépaysement seront ravis par les différents stages et le seront moins par la maniabilité. A vous de voir, pour moi c'est vu...au suivant! INSPECTEUR HARRY

EDITEUR: OCEAN GENRE: ACTION DIFFICULTE : MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 1** NOMBRE DE JOUEURS : 1 CONTINUE: 1

GRAPHISMES: 12 ANIMATION: 14 MANIABILITE: 10 SON: 09 TOTAL : 78%



BALOO ENTRE EN SCENE!

Un tour au magasin où il sera bon
d'achter le tir multiple.
En effet, tirre les balles
une per une, c'est plutôt,
et même complètement, apeçant.
C'est aussi à cet endreit
que vous pourrez veus
offrir des continus.
Profitaz-en I Comme quei
il veut mieux, no pos manquer
l'argent au niveau précédent







ncore l'une des vedettes de Walt Disney sur console! Quelle sera la prochaine? Tout se passe, une fois n'est pas coutume, sous la forme d'un shoot them up. Baloo, aux commandes de son petit avion, traverse les cieux pour y massacrer tous les sbires de Don Carnage. En voilà un qui porte bien son nom. Cet infâme fourbe visqueux, pour dire combien il n'est pas cool, compte bien interrompre Baloo dans son petit commerce aérien. A baloo de tirer sur l'ennemi tout en ramassant les cargaisons, et l'argent. Il devra faire des loopings pour ne pas tomber dans des pièges les plus pervers! Dur, dur que d'être un ours ! Et lorsqu'il faut voler, les choses se compliquent. Alors, si vous êtes un ours, on ne sait jamais, un conseil: restez sur terre. l'en profite pour saluer tous nos lecteurs ours, ainsi qu'écureuils. Un fou ? Où ca ?





Sur le terrain de base ball, méfiance. Quelque part à côté du panneau d'affichage des scores, se trouve un passage secret, mais je ne vous ai rion dit.



Dess les sesterraies, dur de passer avec se scrolling centine. L'astrac consista à faire demi tour en faisant un loopeng, afin de reprendre de l'avance sur la bord de l'écran. En la faisantplusioners (sis, au fur et à messers de votre avancée, voes devriez voes en tirer. JOVPAD - DECEMBRE 1992 - 79:



Tiruz votre unique balle (par écran) dès que l'ennemi est au bon niveau ut le tour sera joué.

Premier boss de cette humide affaire, la sous-marin! Evitez tirs et missiles, volez au res de l'enu, at hop ! glou ! glou ! le sous-marin !





 Une assez bonne ani-Des graphismes soi-



Une maniabilité trop



TALESPIN

Il faut passer au rayon des antiquités ou des reliques, choisissez le terme qui vous convient, pour trouver un shoot them up valable sur la Nintendo 8 bits. C'est Gradius, la référence

en la matière, qui sert de challenger. Premier avantage pour Gradius, la variété des situations. Second avantage, la maniabilité bien supérieure à celle de Talespin. On pourrait dire que Talespin est un shoot them up destiné à un public jeune. Sur tous les points, Gradius est vainqueur. C'est dit.





Capcom, je ne suis pas mécontent, pour une fois, de ne pas m'extasier sur leur petit dernier. C'est

vrai, à chaque fois, je alle tellement sur leurs jeux que us allez finir par penser qu'ils me vous aliez intir pai perifer qui nois font de gros cheques chaque mois. Voilà enfin un jeu Capcom qui n'est pas un chef-d'oeuvre! Ce n'est pas mal, mais il est difficile de s'enthousiasmer ant un shoot them up de série B, t la seule originalité est de mettre dont la seule originalité est de mettre des presonnages de Disney à la place des vaisseaux spatiaux habituels. Bien sir (c'est Capcom !) Talespin est hon-nétement réalisé mais le jeu manque franchement d'intérêt. Achetez donc slutôt n'importe quel autre jeu ie Capcom!



c'est au tour du moins connu, Baloo. Pas question cette fois

d'un jeu de plates-formes, mais 'un shoot them up. Premier reproche, avion de Baioo n'est pas un modèle dans domaine de la maniabilité. Ajuster son ir devient très vite difficile lorsqu'il faut exécuter en même temps certains mouve-ments. Les graphismes sont de qualité, le scrolling ne souffre que de très légers "bugs" et les musiques sont sympas "bugs" et les musiques sont sympas. Techniquement, rien à redire. Pourtant, on ne s'enthousiasme pas en jouant à Talespin. Il faut dire que les quelques passages déli-cats que l'on trouve sont particulièrement stressants et l'on a vite envie de tout éteindre après dix tentatives infructueuses. TSR

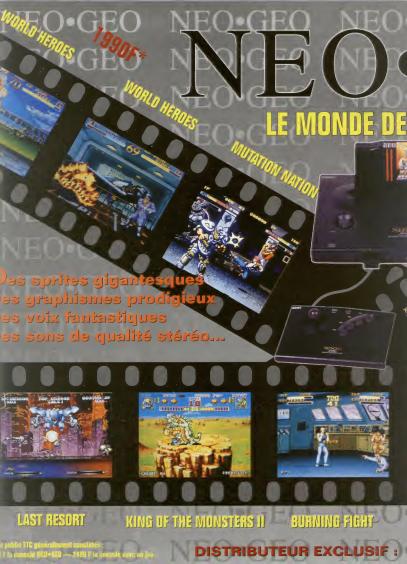


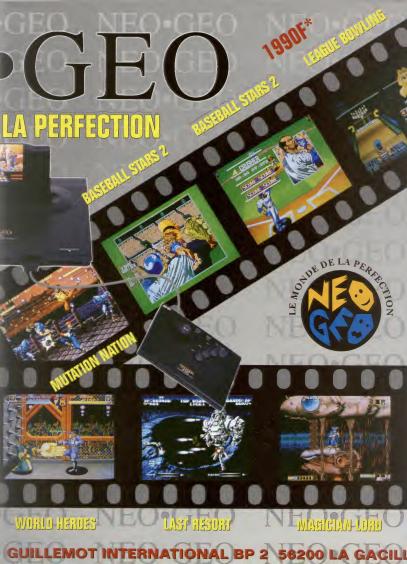
EDITEUR: CAPCOM GENRE: SHOOT THEM UP DIFFICULTE : DIFFICILE **NIVEAU DE DIFFICULTE:**

NOMBRE DE JOUEURS :

CONTINUES: 3 et +

GRAPHISMES: 14 **ANIMATION: 14** MANIABILITE: 10 SON: 13 TOTAL : 73%

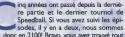




MASTER System

POUR
SPEEDER,
CA
SPEED

Sur la côtá, si vous daignez jeter un coil, vous pourrez doubler vos points en passant la boule dans une espèce de tuyen tortueux. Mais ne traînez pas trop, les tacides vous guettent!



iler tournoi de ez suivi les épitant convoité. Tant pis, foncez dans le las et adrienne que pourral nous sommes

donc en 2 100! Bravo, vous avez trouvé tout seul, vous gagnez donc la queue du Mickeyl Vous savez, ce sport, je n'ose pas dire de combat, où vous devez marquer un maximum de buts à votre adversaire en vous aidant d'une boule d'acier. Figurez-vous que tous les moyens sont bons pour réusair ce genne d'action. Erabouillement de la colonne vertébrale, coup de pied chassé dans les côtes, taclé à la hauteur des gencières, tirs à boulest rouges dans la tronche! Bref, tous les coups sont permis et même plus. En mode "league", c'est à dire championnat, vous pourrez même augmenter la capacité de toute votre équipe, soit en la prenant en totalité, soit en choisissant judicieusement l'un des membres de l'équipe pour améliorer le sperformances. En sus de cela, il sera possible d'acheter des joueurs avec l'argent que vous aurez gagné lors de vos rencontres. Dans le jeu, il est pratiquement possible de cout faire. Par exemple, faire des effets avec la balle juste après avoir tré, ou doubler son score en faisant passer la boule deux fois de suite dans un tuyau, ou bien encore, allumer des

score en faisant passer la boule deux fois de suite dans un tuyau, ou bien encore, allumer des étoiles sur le côté pour avoir un peu plus de points! Comme vous le voyez, vous n'avez pas fini d'en découvrir!



Vous venez de chauffer la boule au rouge et vous

n'allez pas vous faire prier pour la balancer dans

la queule de vos adversaires

En choisissant l'option "Toam Manager", vous allez devoir vous bâtir une équipe en béton pr pennir disputer des matris au contant





O joie, enfin un but de marqué! Ce n'est pas trop tôt! Bon, plus que 28 à remonter et ça ira mieux. Allez, du nerf!



· L'animation très fluide et très rapide. • Un ieu qui va à cent à



De nombreuses façons de marquer des points.
 Les différents modes de jeu.



· Rien que les sons.

Les tackles aussi sont de la partie! Dans le ventre ou dans le dos, c'est kif-kif bourricot; vous êtes KO!



Vous pourrez récupérez de multiples bonus dont les cités vous permettront d'aller plus vite ou encore de geler" vos adversaires. N'hésitez donc pas à les prendre, il y en a plein, par terre!





porte quoi.

SPEEDBALL ONTRE SPEEDBALL 2

Bien sûr, Speedball était déià très rapide. Bien sûr, on était content

d'y jouer. Mais quand, à de rares occasions, les suites sont largement meilleures, on est très content! Les options sont beaucoup plus nombreuses: les effets imprimés à la balle, le système de points sur les côtés, le rattrapage de boule en plein vol, sans oublier l'achat de joueurs supplémentaires pour la fameuse Brutal Deluxe. Comme vous le voyez, il n'y a pas photo! Choisissez la nouveauté.



Sur le côté, des sortes de cavités en forme d'étoiles ne

nandent qu'à être allumées pour vous permettre de gaç ues précieux points. Le plus drôle, c'est que vous pouvez aussi éteindre celles de votre adversaire.



Une fois de plus, et comme toujours depuis quelque mois, la Master System nous prouve que, malgre le fait qu'elle soit en voie de disparition, elle

tient encore la route avec des jeux complètement super, ah que! Ne voyez pas en moi le dernier défenseur de cette 8-bits (cf les incontournables de Noël en début de mag), ce n'est pas le problème, je remarque simplement que les jeux sortis ces derniers temps sont géniaux et bien réalisés. On retrouve l'ambiance des Speedball sur micro et sur console, l'univers étallique, la violence au service du sport, tout cela quoi! Et en plus, on peut y jouer à deux, le pied! OLIVIER



Bien sûr, je n'ai pas vraiment de reproche à faire à ce jeu, mais vous aurez tous compris, depuis le temps, que c'est mon avis et que je le partage, comme dirait l'autre.

Cela dit, je ne crois pas que vous serez loin de ma pensée lorsque vous jouerez à Speedball 2. Les Bitmap Brothers ont fait, au départ, un travail remarquable et tout semble aller à merveille. Les graphismes sont très bons, mais surtout, l'envie de jouer est réellement présente. Quand on a commencé une partie, surtout contre un copain, on a vraiment envie de lui mettre sa pâtée et de ne lui laisser que ses yeux pour pleurer. Donner des coups, ruser avec les points, marquer des buts à boulets rouges, rien n'est plus excitant! Alors, quand tout est permis, on ne se fait pas prier, on fonce et on casse tout! Encore merci, les Frères Bitmap! TRAZOM

EDITEUR : VIRGIN GAMES GENRE: SPORT FUTURISTE DIFFICULTE : MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE : 1** NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 **CONTINUES: PASSWORDS**

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 17 SON: 13 TOTAL : 88%



VENTE PAR CORRESPONDANCE

LILLE 44 rue de Béthune Tel: 20 57 84 82

4 rue Faidherbe Tel: 20 55 57 43 STRASBOURG 6 rue de Nover Tel: 88 22 23 21 DOUAL

39 rue Saint Jacques

Tel: 27 97 07 71

239.00

220,00

195.00

239.00

239,00

239.00

140.00

239.00

239.00

239 m

150.00

230 00

239 00

239.00

230 00

239.00

195.00

239 00

239.00

239.00

269.00

195,00

195.00

239.00

239.00

195.00

239,00

239,00

239.00

239,00

239.00

239,00

259,00

239.00

239,00

239,00

239.00

205 00

TEL

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette SUPER NES USA + Prise péritei+ 2 manettes + Mario 4 1 490 SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street Fighter 2 1 590 F 529 F SUPERSCOPE/6 JEUX MANETTE CAPCOM 6 BOUTONS 690 F

Q BERT 3 RACE DRIVIN 495 00 ACTRAISER 549,00 ADDAMS FAMILY AMAZING TENNIS 495,00 495,00 495 00 RAMPART 495,00 RIVAL TURF (RUSHING BEAT) 469.00 BATTLE CLASH (SUPERSCOPE) BEST OF THE BEST 395,00 495,00 ROAD RUNNER DEATH VALLEY 495,00 495,00 495,00 CAPTAIN OF AMERICA ROAD RIOT 495,00 CASTLEVANIA 4 ROBOCOP 3 ROMANCE OF 3 KINGDOM 549.00 CHUCK ROCK CONTRA IIII 495,00 495,00 ROGER CLEMENT BASEBALL SIM CITY 495.00 DESERT STRIKE 495,00 469.00 SIMPSONS NITEMARE 495.0€ ZERO 449.00 SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE 469,00 FINAL FANTASY 2 FINAL FANTASY MYSTIC QUEST G FOREMAN BOXING 395,00 SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE) 495,00 SPANKING QUEST 490,00 495.00 GUN FORCE JAMES BOND JR JIMMY CONNORS JOE & MAC 495,00 496,00 SPIDERMAN X MAN SUPER BATTLE TANK 495,00 469.00 495.00 SUPER BUSTER BROTHER SUPER DOUBLE DRAGON 539,00 549 OC JOHN MADDEN 93 495,00 SUPER DRAGON 495 OC 495,00 495,00 KABLOO LAGOON SUPER GOAL 495 00

LAGOON
MARIO KART
MARIO PAINT + souris
MISTICAL NINJA
NBA BASKET BALL
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)
OUT OF THIS WORLD SUPER STAR WARS 495.00 SUPER TENNIS SUPER WRESTLEMANIA 449 00 590.00 495,00 495.00 SUPPER SOCCER CHAMPION 495.00 495,00 TURTLES IV 590 00 495,00 YS III 495,00 495,00 WINGS COMMANDER 539.00 PILOT WINGS PLAY ACTION FOOTBALL WINGS 2 WORLD LEAGUE SOCCER 495.00 469 00 495,00

SUPER PROMO I STREET FIGHTER II 579.00 GRADIUS 3

BILL LAMBEER'S BASKETBALL. 299,00 INAL FIGHT GHOULS AND GHOSTS

DIJAI ANIY

POPULOUS UN SQUA ZELDA 3

350,00 459,00 449.00 OM : 79 F

1 390 F

1 790 F

1 890 F

490 00

495,00

495.00

549.00

549.00

495.00

500.00

549.00

549.00

TEL

TEL

TEL

500.00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICS
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT

SUPER FAMICOM

RAMNA 1/2

SKY MISSION

SUPER PANG

SUPER TETRIS

SPIN DIZZY

SONIC BLASTMAN

SUPER EL CIRCUS

SUPER STAR WARS

SUPER CUP SOCCER

RETURN OF DOUBLE DRAGON

SUPER FORMATION SOCCER

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE AU CHOIX F) (d'une valeur maximale de 590 F)

UPER FAMICOM + PRISE PERITEL STREET FIGHTER 2

ADVENTURE ISLAND ADVENTURE OF SANDIEL 495 00 AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING 590.00 BRASS NUMBERS 590,00 CONTRA SPIRIT 495,00 COSMOGANG THE VIDEO 590,00 **FATAL FURY** 590.00 FIRST OF NORTH STAR 6 590,00 GOEMON 495.00 GOLDEN FITHTER 590.00 GUN FORCE 549,00 MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE 549.00 PARODIUS 495 00 PHAI ANY POWER ATHELETE

AXELAY

CASTLEVANIA IV

NCE OF PERSIA

CAMELTRY

DINA WARS

LEMMINGS

OCKETTER

SWIV TINY TOON 495.00 VALKEN 590,00 GIGA PROMO I RPM RACING

469.00 RUSHING BEAT STG STREET FIGHTER II 390 00 SUPER VALIS SUPER WRESTLMANIA TURTLES IV

590.00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILLY 239.00 MARBLE MADNESS ADVENTURE ISLAND 239,00 MEGAMAN 2 ALIEN 3 239.00 METROID 2 ALL STAR CHALLENGE 2 239,00 MICKEY MOUSE 2 ALLEWAY 195.00 MOUSE TRAP HOTEL ALTERED SPACE 239.00 NINJA TURTLE 2 DADDIE 239.00 OUT OF GAS RASERALI 140.00 PIPE DREAM BATMAN RETURN 239.00 PIT FIGHTER PLAY ACTION FOOTBALL BATTLE TOADS 230 M REETLE JUICE PRINCE OF PERSIA 239 M BEST OF THE BEST RESCUE OF PRINCESS 239.00 BLADES OF STEEL BOBOCOR II 239 M BLUES BROTHERS BOCKY BULLWINKLE 239 00 **BUGS BUNNY 2** 230 00 ROGER RABBIT BURGERTIME SIMPSONS 195 00 CAPTAIN OF AMERICA 239 00 SIMPSONS 2 CASTLEVANIA 2 230 00 SOCCEDMANIA CHESSMASTER SPEEDBALL 2 239 00 DAE DALIAN OPUS 140.00 SPIDERMAN 2 DARKMAN SPY VS SPY 239 M DOCTOR FRANKEN 239 00 STAR WARS DOUBLE DRAGON 2 SUPERMARIOLAND 239.00 DOUBLE DRAGON 3 239.00 SUPERMARIOLAND II DOUBLE DRIBLE 239.00 SUPER RC PRO AM DR MARIO 195,00 SUPERSTAR 2 DUCK TALES 239,00 SWAP THING E1 BACE

195.00 TENNIS 239.00 TERMINATOR II FINAL FANTASY ADV 259.00 TINY TOON FINAL FANTASY LEG 2 259.00 TOM & JERRY FINAL FANTASY LEG 259.00 G. FOREMAN BOXING 239.00 220.00 239.00 239.00 JETSONS ROBOT PANIC 239.00 239.00 KIRBY'S DREAM LAND

TOP GAMES TOXIC CRUSADER TRACK FIFI D ULTIMA WAVE RACE WORLD CUP SOCCER WORD ZAPP 195.00 XENON 2 239.00 GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE: 89 F

AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT NES USA

GAME KEY 245 F GAME KEY

FERRARI GP

GREMI INS 2

HOOK

JOE MAC

HOME ALONE 2

LOONEY TUNES

avec 1 ou 2 cartouches 125 F

> GAME KEY avec 3 cartouches Gratuit

TITRES

BATMAN CASTELVANIA III 295 00 CHIP N DALE 430.00 DISNEY ADVENTURE 290 00 HOOK 395.00 ICE HOCKEY 330.00 IMPOSSIBLE MISSION 2 295 00 HARLEM GLOBE TROTTERS 495.00 MEGAMAN 3 430.00 MEGAMAN 4 495 00 MISSION IMPOSSIBLE 250.00 NINJA TURTLES 3 405 00 TERMINATOR 2 449 00

AUTRES TITRES: NOUS CONTACTER

GAME GENIE POUR NES: 490 F

SUPER NINTENDO / DRAGON'S LAIR 549,00 F



PACK DE NOE MEGADRIVE

+SONIC + STREET OF RAGE + TOKI + TOE JAM & EARL

1 290 F

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

CARTO	DUCHE	S MEGADRIVE	A PART	TR DE 150 F	
ALICIA DRAGON	385.00	GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE	475,00
ALIEN 3	399.00	GLEY LANCER	395.00	RISKY WOOD	395,00
ANDRE AGASSI	425,00	G LOC	425.00	RAMPART	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III	395.00	GODS	425.00	ROAD RASH	345,00
ART ALIVE	249,00	GRAND SLAM	299,00	SHINOBI 2	425,00
ATOMIC RUNNER	395,00	GREEN DOG	379,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSI	395,00
AYRTON SENNA GP	395,00	HOME ALONE	385,00	SLIM WORLD	425,00
BART SIMPSON	385,00	IMMORTAL	349,00		385,00
BATMAN REV. JOKER	425,00	JAMES POND	285,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BULL VS LAKERS	475,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	STREET OF RAGE 2	TEL
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	JOHN MADDEN 93	425,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
CHUCK ROCK	425,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPERMAN	425,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	J MONTANA 2	285,00	SUPER MONACO GP	285,00
DARK CASTLE	249,00	LAKERS VS CELTIC	380,00	SUPER SMASH TV	425,00
DECAPTTACK	249,00	LAND STAIKER	449,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
DESERT STRIKE	395,00	LEMMING	425,00	TAZMANIA	389,00
DRAGON EYES IN (SHANGHA)		LHX ATTACK CHOPPER	385,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE		T2 : ARCADE GAME	425,00
EUROPEAN CUP SOCCE		MICKEY CASTLE	249,00	THUNDER FORCE IV (60HZ	
F1 CIRCUS	285,00	MICKEY ET DONALD	395,00	THUNDER PRO WRESTLING	
F22 INTERCEPTOR	349,00	NHL PA HOCKEY	425,00	TWINCKLE TALE	425,00
FANTASIA	249,00	OUTLANDER	425,00	TWISTED FLIPER	345,00
FERRARI GP	345,00	PGA TOUR GOLF	399,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
GALAXY FORCE 2 60 H	z190,00	PREDATOR 2	399,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO I

	Pholivio:	
359,00 190,00 190,00 150,00 150,00 199,00 295,00 249,00 150,00 190,00 295,00 249,00	OLYMPIC GOLD PHELIOS POPULOUS GUACK SHOT DONALD ROSSOOD STELL EMPIRE SWORD OF SWOODN TOR TOE JAM EARL WANI WANI WORLD WONDERBOY 3	199,00 150,00 190,00 245,00 150,00 190,00 199,00 199,00 190,00
	190,00 190,00 150,00 150,00 199,00 295,00 249,00 150,00 190,00 295,00	190,00

SONIC 2 / 359 F<<<SONIC 2 / 359 F<<<SONIC 2 / 359 F

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES: 98 F **AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE: 49 F AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT**

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER!

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHESS MASTER	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	265,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEYILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
SPIDERMAN	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WONDER BOY	190,00
WIMBLEDON	245.00
NOMBREUX TITRES EN STOCK	NOUS CONTACTE

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F **NEO GEO**

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F + Alimentation 220 V **NEO GEO + PRISE PERITEL** + NAM 1975 + Allmentation 220 V 2 490 F

ART OF FIGHTING BURNING FIGHT LAST RESORT MUTATION NATION EIGHT MAN 690,00 KING OF MONSTER II MAGICIAN LORD VIEW POINT TRASH RALLYE WORLD HEROE

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F MEGA CD + 1 titre au cholx + alimentation 220 V 2 390 F

AFTER BURNER III BLACK HOLE ASSAULT ELECTRIC NINJA ALESTE 450.00 450,00 TEL ERNEST EVANS 99,00 TEL FINAL FIGHT
HEAVY NOVA
PRINCE OF PERSIA
SOL FEACE
THUNDER STORM FX 299,00 290,00 450,00 TIME GAL WONDER DOG

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A DAVED	

SUPER NES MEGADRIVE

Adresse : .. Code Postal :

Je joue sur : SUPER NINTENDO 🗅

SUPER FAMICOM Q MASTER SYSTEM O Numéro : Date de validité :

... Téléphone :

MEGA CD GAME BOY GAME GEAR D

TOTAL A PAYER Mode de palement :

SIGNATURE :

(perents pour les miceurs)

☐ Chèque bancaire carte bleue ☐ Contre-remboursement +35 F

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétai

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Signature:

as respectifs. Dans la limite des stocks dis

C+15



SUCCHUBE ENCOM-



Voila le genre de diologue qui, même s'il ne vous avence boau-coup, fait avancer l'histoire. En effet lorsqu'on bloque, une séence de causette à tout le monde , et hop, tout se débloquel



'entrée, une bonne nouvelle: non les aliens ne sont pas descendus de leur planète pour tout marave, non, les princesses ne se sont pas fait enlever, non votre (au choix) frère-père-mère-soeur-chienvoisin-meuf ne s'est fait tuer, dans ce jeu, il faut être le plus cupide possible, cool non? Bon, l'histoire:

On peut dire que le bon royaume de Climax a bien du pot. Après avoir été débarrassé deux fois de suite de l'imfâme Dark Sol (cf: Shining&the darkness et Shining force), vous, Lyle, êtes le plus

grand chasseur de trésor, et reconnu comme tel par tous vos amis, êtes libre de vivre des trésors que vous chassez. Un jour, l'un de vos amis et clients vous montre alors une petite créature ailée, une succhube, du nom de Fladey. Et à peine eût-elle grimpé dans votre sac que 3 énergumènes surgirent aussitôt pour la récupérer. On dirait bien que voilà des concurrents du pôvre Lyle. Aussitôt, vous vous enfuyez et, sur les conseils de Fladey, vous cachez derrière les arbres; mais vous ne pourrez leur échapper tout le temps. C'est toujours sur les conseils de votre nouveau compagnon qu vous allez vers l'inconnue île de Mercator. En voilà une aubaine pour un type comme vous: une île entière à explorer. Un seul hic (mais tellement

petit) l'esprit du

roi Nohl, un cousin éloigné de Dark Sol. traine dans l'île. En clair. et les amateurs de AD&D m'auront tout de suite compris: iniiiiiit!!

Tola 7iours special joux: sur ce cliché, où se trouve la héros? Il faut parfois fouiller coins et receins pour trouver des passages secrets.

Ah! ah!, ici, il va falloir slalo

la plus proche de vous.



Voici la face nord de l'île de Mercator. ez qu'il y à de séroeuses explorations on perspective, non?





avec un rond bleu, et blanc... donnez-le courtoisement au prêtre qui se fera une joie de sauver votre partie. Amen! (Ndlr: nous nous désolidarisons complétement de ces attaques gratuites contre l'Église Catholique Romaine).



Voici un potit évontail du bestiaire de Landstalker. Entre le ver e Voici un petit eventail du destiaire de Landstainer. Entre le ver que sort sa tête toutes les 10 secondes, et le cyclope violet qui rêve de vous écraser, en voit bien que le roi Nohl saît recevoir.



- · Les graphismes sont complè-
- Les graphismes sont complitement génialissimes
 La musique éclate les tympans aux sourds maudits
 L'interét et la profondeur de jeu à rendre sain un schizophrène
 Les bonnes idées pullulent comme les coeurs sur mon
- - caleçon à coeurs
 - Le japonais qui ne gêne nulle-ment à la continuité du jeu



- Le japonais qui empêche de suivre exactement le superbe
 - Une cartouche 16 megas, ça coûte pesos

Pour programmer ce jou, l'équipe de Climax a mis au point une nouveille routine de program-motien: le DDS 550 (Diamond Shaped Dimession). En gros, c'est us programme qui leur poment de dessine l'eurs érons à plui, et la consol le s'ignoffe de 550 deptiés divisés en 4 pour avoir une impression de 3D isométrique parlate. Cela permet au hiers de se deplacer et d'acceder à tout les envilois visibles sans aucm bug.





Pour achotor, voila co que l'appolle acheter. On s'y croiraits il suffit de prendre sur l'étaloge le produit qui vous plait, de le peser sur le compteir et hop! A quand "virtual Loclore?"



Dans la série Indy est parmi nous, je voudrais le piòge à c... Un pas sar one dalle, et hop, vous veilà plat comme une limandel. Romarquez, la houle à pointe qui se trouve à coté est pas mal non plus.



des nombroux trucs qui jalonnent ou, histoire de s montrer la esse dont il

richesse dont if fait proves.

Dans in for village, moetez sur le chien hilanc, pais de chien, Santex sur la tôte de garde pais de la tôte de garde pais de la tôte de garde santer sur la tôte.

2450



Bien sur, tout le monde, en approchant des fêtes hurle sur Sonicil, Mickey II, etc., et passe inaperçu ce petit chefd'oeu-vre, Et c'est un crime; en effet, il est à mon sens le meilleur ieu jamais serti sur

meilleur jeu jamais sorti sur megadrive (apres shinnig force of course). On retrauve tout ce qui fait de Zelda un chef d'osuver dans cette carrouche, avec chef d'osuver dans cette carrouche, avec dements, on n'a jamais vu ca sur megadrive. Paur vous donner une idée, j'ait evuie de jeter quelques centimes aux graphistes de Mickey sant ceux de Landstalker sont beaux. Et l'animation: on se croirait vraiment dans un dessin unime Quant aux ment de l'aux dessin unime Quant aux entendu ca sur Megadrive. On peut comprendre que ce jeu soit e baju belle realisation à ce jour sur MD, vu qu'ill tient sur 16 megas, mais on sent vraiment que les programmeurs y ont mis tout ce qu'îls contrait de la course de l'active de



andstalker est vraiment la bonne ouvelle de ce mois. Alors que les eux de rôle aventure ne courent pas raiment les rues sur cette machine, ega a réussi avec cette production n véritable petit miracle. A ce pro-

voit une cardouche de seize mégas un Plegadrie et, croyer moi, elle arrache et pas seulement des caramén mois. La carte du monde dans laquelle count nous déplaces est glagaries que, pires con s'envire à chaque difficulté et, tersque les choese dévinente plus compliquées, c'est un véritable régal que de chercher l'Indice qui pese meigas, ce n'est pas la mémiere qui manque et les programmeurs ent parfaitement réuns leur des les programmeurs ent parfaitement réuns leur des provincies de les programmeurs ent parfaitement réuns leur des provincies d'aux sette cartouche tout ce qui provoit mois fibre plainer des musiques de folie à provincies de folie à provincies d'aux sette cartouche tout ce qui provoit mois fibre plainer des musiques de folie à provincies de folie à provincie de la carte de la company de la carte de l

MACHINE: SEGA MACHINE: JAPONAISE GENRE: ARCADE-AVENTURE TAILLE CARTOUCHE: 16 MB MAMAMIA!!! DIFFICULTE: MOYENNE MIYEAU DE DIFFICULTE: 1 NOMBRE DE JOUEURS: 1 NOMBRE DE JOUEURS: 1

GRAPHISMES: 19 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 19 SON: 19 TOTAL: 98%

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.





Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ca faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant pougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi

rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

AGITATEUR DEPUIS 1954.

38 Corporate



LA FOLIE DES



Pas question de coups en fourbe ici, tout se passe dans les règles de l'art. Si vous n'avez pas reçu le manuel des règles, débrouillez-vous pour un écrire un avant lundi matin 6 heures. Tigzaguez, sladomez, esquivez, chicanez, euhl non, pas celui-làl Bref, foncez!



jeu à deux, jeu bien mieux!
variété des pistes et des décors.



 qualité moyenne des graphismes.
 sons médiocres.

LOTUS TURBO CHALLENGE



Si vous ne savez pas encore ce qu'est une purée de pois, jetez donc un oeil iti, vous apprendrez une ou deux thoses. Un véritable flou artistique.



Jans co tunnel, si vous raciez les hords, cela risque de faire des étincelles. Gela risque surtout de vous ralentir, mais ça, on nu s'on sorait pas douté. Un bien joli tunnel tout de même.





Point fort de cs soft: on y jose à deuxt Anneac voter frère, votre soon, votre grand-mère, Edith (resson, alt nan, elle poet rester chez elle, votre onte, Godzilla, Didos l'ours en paluche, Arthur, le poisson rouge d'Olivier, la causine Beth et mon onche d'Amerique... tout le moudel A deux joueurs, délire assuré! Prévenez l'asile de coin, il va y avoir des clients (agald.) ous voilà fin prêt pour des courses infernales? Non? Parfait, il vous reste deux secondes pour enfiller vos gants de pilote de choc, ou de Lotus, et vous vous lancerez dans la bagarre. Je dis bagarre, mais c'est avant tout une guerre des nerfs et des réflexes. On se calme mon p'tit monsieur, c'est à côté Road Rash! Sur divers circuits, de jour comme de nuit; il flaudra mettre hors circuit, l'ennemi qui vous nuit. Vous avez vu

ce chiasmel Cette splendide structure croiséel Joypad est bon pour passer au bac de français. Imaginez un peu le commentaire composé! Pour une fois
que l'on vous proposerait quelque chose d'intelligent... Mais là n'est pas le sujet, enfin, je crois. Bref,
la vie étant ce qu'elle est, je poursuis. Habile transition, puisque justement, vous devrez poursuivire soitures adverses alors que, vous-même, serez poursuivi par le Temps. Tout le monde l'est plus ou moins
et il suffit de regarder Jeanne Moreau pour s'en
convaincre. Ah! Les ravages du temps... Mais là, cet
acharnement du temps se fera expressément sentir.
Pourquol Parce que pour bouder le circuit, vous n'au-

rez qu'une poignée de secondes! Et pour quelques secondes de plus! En cours de route, passez par les quelques "Checkpoint", où l'on vous distribuera gratuitement des secondes supplémentaires. Et ne vous plaignez pas, j'en connais qui auraient été contents de les avoir ces secondes en plus, n'est-ce pas Freddy Mercury?

rapides, s'ene

Encore une conversion de jeu micro sur console. Electronic Arts nous ressort des bons titres, ce qui n'est pas un tort, comme on a pu le voir récemment avec

pa le voir récomment avec Galahad (Leander). Les courses, rapides, s'enchaînent les unes après les autres ans pour autant prevoquer l'enthousiame que l'en aurait pu supposer. Un Top Racer sur SFC était, é doin, plus stimulant. Peut-être, et méme sûrement, est-ce dû au manque de musique, et à la médicirité des bruitages. En dehors du fait que le jeu puisse ue jouer à deux, il faut apprécier le variété des niveaux. De nuit, de jour, par temps de brouilland, de pluis, de neige ou encores ur du sable. Les ingrédients sont là pour faire de ce jeu un grand jeu. Pourtant, il manque quelque ches, l'inseffable qui fait que ce jeu un cores un consultat que fait que ce jeu un core un consultat qui fait que ce jeu un core un consultat qui fait que ce jeu un core un consultat qui fait que ce jeu un core un consultat qui fait que ce jeu un consultat qui fait que ce jeu un consultat qui fait que ce jeu un core un consultat que l'accer de la consultat que l'accer de la comme de l

EDITEUR: ELECTRONI ARTS
GENRE: COURSE
MACHINE: FRANÇAISE
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS:
1 OU 2 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES: PASSWORDS

GRAPHISMES: 14 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 13 SON: 09 TOTAL: 81%



BIENVENUE DANS LE MONDE DE POPULOUS POUR LA SUPER NINTENDO.

Le MONDE VOUS APPARTIENT...





Voulez-vous devenir le Dieu des dieux ? Faites preuve de courage et faites fonctionner vos méninges en mettant sur pied des plans de bataille pour conquérir plus de 989 mondes. Surveillez de très prés votre peuple et votre monde. Combattez plusieurs démons en faisant des miracles. Unifiez votre peuple et faites les dominer le monde.

Dans Populous Super Nintendo, 10 mondes supplémentaires ont été ajoutés aux 4 originaux. Maintenant à vous d'essayer!



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 - 56200 La Gacilly



Nintendo S, Super Nintendo Entertainment System TM, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

MAIS ON PEUT AUSSI JOUER A DEUX (SUPER!)



Après que le jeueur rouge et le Joueur binu aient cheisi le château de leurs rêves, le jeu commonce pour chacun dans son coin. Mais bientôt, ça va barder!



Il semble que le Joueur bleu se la joue un peu face au rouge! 24 canons et un territoire immense. Il va pleuvoir des hallebardes commo on dit cher nous!









 La simplicité des graismes, des sons, des imations. · Un jeu à un joueur, lassant à la longue.

foudres de guerre, spécialistes en wargame napoléonien ou champions en simulations des dernières guerres. Non! Je pense plutôt à nos ancêtres, les soldats en cottes de mailles qui se foutaient sur la tronche, à l'époque du moyen-âge et des châteaux forts. C'était la bonne époque! On attaquait des châteaux pendant des mois en les assiégeant, on se faisait asperger d'huile bouillante et bombarder de boulets en fonte! Et je ne vous parle pas des flêches, l'horreur! Mais revenons à Rampart, ce jeu qui fleure bon cette époque moyenâgeuse! Il s'agit, en fait, de la conversion d'un jeu d'arcade, qui permettait à deux joueurs (ou à un joueur contre la machine) de s'affronter d'un château fort à l'autre. Le principe de ce genre de jeu vidéo est vieux comme Hérode, puisque déjà sur les consoles de la première génération, on trouvait des jeux de bombardement entre deux châteaux forts, je pense au Vidéopack Philips par exemple (là, je m'adresse aux clubs du troisième âge des fanas de jeux vidéos qu'AHL refuse obstinément de présider, alors qu'il a récemment avoué avoir même joué à Pong, le premier jeu sur console familiale, il y a très longtemps!) Dans Rampart, vous devez défendre votre château fort des attaques maritimes ennemies, tout en essayant d'étendre votre territoire au cours des phases du jeu. Justement! Parlons-en des phases. Le jeu débute avec un choix de châteaux qui seront automatiquement entourés d'un rampart. Toute la zone entourant le château et protégée par le rampart est colorée en bleu (si vous êtes le joueur bleu). La première phase consiste à placer des canons dans son territoire. Il faut ensuite combattre les ennemis qui arrivent en bateaux par la mer (logique implacable). Il suffit, pour cela, de viser grâce aux curseurs et de tirer des boulets de canon sur les navires, ou même, les troupes qui débarquent. La troisième phase consiste en la reconstruction de vos ramparts bombardés lors de la phase précédente. Il faut profiter de cette phase pour étendre votre domaine en construisant de nouveaux ramparts. Mais attention, comme les autres phases, cette phase est limitée dans le temps (genre 20 secondes) et un territoire n'est validé que si les ramparts l'entourent complètement en circuit fermé. Si, par exemple, vous n'avez pas le temps de reconstruire tous les ramparts placés autour de votre château, vous perdez. Les trois phases précédentes bouclent inlassablement jusqu'à ce que vous possédiez un territoire énorme et ayez vaincu toutes les vagues ennemies. Des points de constructions, de territoires et de batailles vous sont attibués à chaque tour de trois phases. En mode deux joueurs, chacun possède un château fort à défendre, les deux se faisant face, séparés par un fleuve. Le principe reste exactement le même: des tours de trois phases en vue de dessus. Un jeu qui déménage et qui sent la poudre!



Je ne vous cache pas que l'ai découvert Rampart sur console (Master System II y a quelques mois), l'ayant trop prêté attention. Que Depuis que j'y joue sur

st surtout en mode deux joueurs qu'il ids coups de canons et cela dure ment perd un peu de son goût mais ate quand même. Le seul problème vient le de jeu, soit on adore, soit on déteste! que l'aspect technique n'est pas en la ir du jeu, non pas qu'il ait été bâclé, mais le ginal était simpliste graphiquement. Une conversion d'arcade qu'il faut voir, cepen-

OLIVIER

EDITEUR: TENGEN GENRE: ARCADE MACHINE: AMERICAINE TAILLE CARTOUCHE : 4 MB DIFFICULTE : MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 NOMBRE DE JOUEURS :** 1 00 2

CONTINUES: INFINIS

GRAPHISMES: 12 ANIMATION: 11 MANIABILITE: 18 SON: 12 TOTAL: 78% SEUL

83% A DEUX

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE+SONIC 895F LOGICIELS IMPORTS

449F CYBERCOP

395F

449F

395F DEVILISH.

395F

440F EX MUTANTS

395F

495F cons

395F

449P GREENDOG

AAOE

304E KING SALMON

395F

105E

395F

305F

449F METAL FANGS

305F

495F

395F

449F

405F

395F

495E SIDE POCKET

475F

495F

395F

449F

475F TALESPIN

395F

215F

215F

215F

215F

215F

215F

AGASSI TENNIS

ALIEN Vs PREDATOR

ATOMIC RUNNER

CAPTAIN AMERICA

CHESTER CHEETAH

DONIONS &DRAGONS

DOUBLE DRAGON III

FOREMAN K O BOXE

GREAT WALDO SEARCH

HOLYFIELD BOXING

J. CAPRIATI TENNIS

LEADER BOARD

LIGHTNING FORCE

MILBPA BASEBALL

NFLFOOTBALL

OUT LANDER

SHANGHA12

MYSTICAL FIGHTER

PIGSKIN FOOTBALL

SLAUGHTER SPORT

SPLATTER HOUSE 2

SUPER HIGH IMPACT

TOYIC CRUSADER

THUNDER FORCE IV

U.S.A. DREAM TEAM

W.TROPHY SOCCER

UNIVERSAL SOLDIER

WEAVER BASERALI

WWF WRESTI FMANIA

UNCHARTED WATERS

TERMINATOR II ARCADE

STAR ODYSSEY

STRIDER 2

SUPERMAN

WADSONG

LEMMINGS

GADGET TWINS

GEMEIRE

BREACH BULLS VS LAKERS

CADASH

CHASE H.O.

CHESSMASTER

DEADLY MOVES

DEATH DUEL

AMERICAN GLADIAT.

355F

499F

3901

449F

399P

449F

399F

399F

549F

449F

449F

NC

449F

375F

NC

475F

300F

N.C

449F

200E

449F

300E

300E

399F

399F

399F

399F

399F

399F

449F

399F

399F

N.C.

475F

375E TOP GEAR

300F III TRAMAN

399F

399F WINGS 2

N.C.

449F

3991

429F

375F

3001

315F

449F

N.C

449F

475E

475F

1408

449P

3001

(version

francaise)

CONSOLE +SONIC

+STREETS OF RAGE

+2POIGNEES

1290F

LOGICIELS

ALIEN 3

AQUATIC GAMES

BATMAN RETURNS

DAVID ROBINSON

DESERT STRIKE

DRAGONS ETIPY

INDIANA JONES

JOE MONTANA 2

JOHN MADDEN 92

MIGHT AND MAGIC

PHANTASY STAR III

SHINING &DARKNESS

SUPER MONACO GP 2

WORLD OF ILLUSION

PROMOTIONS

SUPER SMASH T.V.

RINGS OF POWER

OLYMPIC GOLD

PREDATOR 2

TAZMANIA

ALFY KIDD

LAST BATTLE

SPACE HARRIER II

SUPER HANG ON

THINDERRI ADE

WORLD CUPITALIA

TERMINATOR

FERRADIC P

GALAHAD

NI.PA 93

FUR CLUB SOCCER

GLOBAL GLADIA FORS

L.H.Y.ATTACK SHOPPER

DOLPHIN

ARIEL PETITE SIRENE

BIO HAZARD BATTLE

DONJONS & DRAGONS

ARCH RIVALS

CHICK BOCK

boite et notice en français

SUPER NINTENDO

METZ

CENTRE ST.JACOUES NIVEAU BOUTIQUES Tél:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN 1 ETAGE NIVEAU TATI Tél-83 35 49 33

STRASBOURG

26 . R. DE LA MESANGE PASSAGE BROGLIE Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE Tél-26 88 24 98

ESPACES VIDEO

PARIS

MAG.FRIPOUILLE 194, RUE D'ALESIA 75014 Tél:45.45.33.74.

FORBACH

120 , RUE NATIONALE Tél:87.87.62.48

VERDUN

13. RUE CHAUSSEE Tél:29.86.07.57

SARREBOURG

18.GRANDE RUE Tél:87.03.60.80

VENTE PAR CORRESPONDANCE VIDEO GAMES NANCY

GALERIE ST. SEBASTIEN BOTTE Nº54 54000 NANCY Tél:83.35.49.33

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
VILLE:
CODE POSTAL:
T1.

SUPER	NINTENDO SEULE	990F
SUPER	NINTENDO + MARIO 4	1290F
SUPER	NINTENDO +SCOPE +6JEUX	1490F
SUPER	NINTENDO +STR.FIGHTER II	1490F
SUPER	SCOPE + 6 JEUX	549F
SUPER	FAMICOM + 1 JEU	1690F
SUPER	NES (U.S.) +MARIO 4	1290F
ALIADA	Fr/HS/JAP	GGF

549F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY

AMOTHER WORLD

ADVENTURE ISLAND

LOGICIELS IMPORTS

.119F

449F

48 SE

475F

549F

495F

549F

485F

485F

495F

395F

495F

365E

449F

47.5F

195F

519F

48 SE

495F

475E

549F

495F

465F

SOSE

449F

405E

485F

485P

550F

475F

495F

485F

440E

440F

529F

SSOF

519F

N.C.

449F

495F

475E

485F

549E

365F

CVRER SPIN

DREAM TV

EOUINOX

GEMEIRE

GUNFORCE

IMPERITM

KABLOOEY

IREM SKIN GAME

GODS

DEADLY MOVES

DEATH VALLEY RALLY

DONIONS &DRAGONS

GREAT WALDO SEARCH

JIMMY CONNORS TENNIS

KING ARTHUR WORLD

KING OF MONSTERS

LETHAL WEAPON

MAGICAL QUEST

N.B.A. ALL STARS

PRINCE OF PERSIA

OUT OF THIS WORLD

PUGSLEY SCAVENGER

METAL IACK

PHALANX

RACE DRIVIN

RADIO FLYIER

449F

449F PUSH OVER

489F

489F

489P

589P ROAD RIOT

CASTLEVANIA IV	5491
FINAL FIGHT	589E
F-ZFRO	449E
GHOULS & GHOSTS	4491
JOE ET MAC	549F
KRUSTY FUN HOUSE	549F
LEMMINGS	589F
PAPERBOY II	449F
PILOT WINGS	449F
R-TYPE	449F
RIVAL TURF	549E
ROBOCOP III	589E
SIM CITY	449E
SMASH T.V.	549F
STREET FIGHTER II	689E
SUPER ALESTE	549F
SUPER KICK OFF	N.C
SUPER MARIO 4	389E
CLIDED DRODOTECTOR	CADE

ZELDA III LOGICIELS IMPORTS

SUPER SOCCER

SUPER TENNIS

UN-SQUADRON

WRESTLEMANIA

TORTUES NINJA IV

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIAT.
BATTLETOADS
BARTS NIGHTMARE
BEST OF THE BEST
BLUES BROTHERS
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
COOL WORLD
CYBERNATOR

489F ROCKY & BULLWINKLER SIM FARTH 589F SPELL CRAFT SPIDERMAN vsX-MEN STAR WARS SUPER BATTER UP SUPER RUSTER BROS SUPER COMBATRIBES 540P SUPER GOAL 495P SWAMP THING 495P TINY TOONS 495F TOM ET JERRY 495F TOXIC CRUSADERS 585F UTOPIA 475E WARPSPEED 495F WING COMMANDER 495F X.ZONE

CONSOLES POSSEDEES

TITRES OU CONSOLES PRIX MEGADRIVE MEGA CD MASTER SYSTEM GAME GEAR NEO-GEO COMBO N.E.S. PORT LOGICIELS +30Frs SUPER N.E.S. GAME BOY PORT CONSOLES +60Frs LYNX CONTRE REMBOURSEMENT +35Frs NEC TOTAL A PAYER

MEGA DRIVE

SURTOUT, NE VOUS ÉCARTEZ PAS DU



dans les niveaux supérieurs! C'est beaucoup plus officaco, demandez donc à Marie Stuart, et éest nussi plus spectaculaire. Le combat, c'est aussi du



'espère que vous n'avez rien à faire aujourd'hui? Parfait, vous pourrez donc devenir Roham, Je suis sympa, 'jaurais pui dre Edich Cresson! Jeune guerrier magicien, il va vous falloir porter secours aux moines détenteurs de la sagesse universelle. Il fallait bien la mettre quelque part cette sagesse, alors on l'a refilé à de vieux moines, perdus au fond des forêts, vivant en ermites et mangeant des racines. Mais bien sûr, les forces du Mal n'ont pu se retenir. C'est curieux, mais l'on parle presque aussi souvent de princesses que de forces du Mal? A croire que les deux sont intimement liés. Peut-on faire un jeu

sans mettre en scène ni l'un ni l'autre, je me le demande! Mais là n'est pas la question, puisque vous n'êtes ni princesse, enfin, il y a tout de même peu de chance que vous le soyez, ni un membre des forces du Mal, tout du moins, normalement. A force de parler, Roham est déjà parti découvrir les mille et uns passages secrets et tuer les tonnes de créatures du coin! Eh! Roham! Attends moi!

A vous de trouver ons espèces de roues qui vous servirent à ouveir des passages Placuz les dans ces drôles d'esseaux, et recomposez la musique que l'on vous indiqueza. Il fout faire vite, le temps pour chaque niveau étant naturellement limité.



nin b

Dès la début, les évènements se précisent. Vous voità brutalement attaqué par des soldats Ethiopienet Quelle hargnel Au début, battoz-vous à coups de couteau. Lancuz les dans toutes les directions, la meilleure étant colle où se trouvent vos ennemis. Mais je dis ça comme ça, en passant.





RISKY WOODS CONTRE

Les points communs entre ces deux softs sont plutôt nombreux, mais on ne s'intéressera ici

qu'aux seules différences. Il est difficile de se décider pour l'un ou pour l'autre. Trazom, lui, préfère Risky Woods. Galahad proposait une animation fluide, des sprites d'une finesse exemplaire, des musiques sympas et un bon niveau de



difficulté. On serait tenté de dire que Risky Woods en propose autant. Pourtant, les graphismes ne sont pas aussi fins. Ils sont travaillés, c'est sûr, mais le genre n'est pas le même que chez Galahad, et sprites et décors font parfois, à mon avis, un peu fouillis. Rien de dramatique pourtant, et le goût est bien le seul juge dans cette affaire. Côté difficulté, Risky Woods semble un peu plus facile que Galahad, le "un peu" ayant toute son importance, le crois que l'on peut sans peine déclarer les deux jeux vainqueurs, c'est l'Ecole des Fans, tout le monde à gagné!



· des décors heroic-fantasy. · une animation parfaite, ou presque.



· fait étrangement penser à d'autres softs déjà sortis.

Trouvez tous les coffres possibles et imaginables. Mais attention car, une fois n'est pas coutume, il faudra se méfier des contenus! En offet, tout ne sera pas bon à prendre. Si vous ne voulez pas mourir sur l'instant, ne vous jetez donc pas sur ces coffres, ou du ins, sur ce qu'ils contiennent.



Oh! La belle mouche géante! En voilà un bess bien laid comme on les aime! Soye rérant, ne lâchez pas le bouton de tir, et les cheses devraient se passer sans on d'accrocs. En un mot, foncez dans le tas!

Vous voilà transformé en chavalier! C'est ça, la magie! Avouez que c'est tout de même plus sympa. Mais avant d'arriver là, vous aurez passé bien des épreuves...







Sans aller vers les lumières célestes, il faut bien avouer que Risky Woods n'est pas un mauvais j Oh, oh! Non, loin de là. c'est même un très bon

(DESERT)

titre. Diriger son bonhomme dans les méandres des labyrinthes est un plaisir délectable, d'autant que les graphismes sont d'une qualité tout à fait acceptable pour une Megadrive. Suffisamment riche dans son contenu our vous maintenir en éveil pendant de longues heures de jeu, Risky Woods est un jeu d'action très intéressant. Le fait qu'il ne se déroule pas d'une façon linéaire est également un point positif. Maniable et doté d'une bonne animation, ce Risky Woods est un bon I'm DESTROY



Après avoir vu Galahad, Risky Woods fait un peu bis repetitae. On est ici dans la pure tradition des jeux micros. On se croirait sur un jeu Amiga et non plus sur

la Megadrive. Prenez cette remarque comme vous le voulez. L'action est soutenue, il faut combiner adresse et réflexe, ainsi qu'un brin de recherche pour franchir certaines étapes. Il faut le dire, le jeu fait curieusement penser au soft Amiga Jim Power que l'on devrait trouver un jour ou l'autre sur Super Nintendo, ainsi que sur Megadrive. L'animation est remarquable, autant pour les sprites que pour le scrolling et les décors valent, à certains endroits, le coup d'oeil. Un bon jeu d'action qui, sans proposer de véritables innovations dans le domaine, ne s'en tire pas plus mal.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS MACHINE: FRANÇAISE GENRE: BEAT THEM UP DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEURS : 1 **CONTINUE: NON** NOMBRE DE NIVEAUX: 12 TAILLE CARTOUCHE: 8 MB

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 17 MANIABILITE: 16 SON : 15 TOTAL : 81%



MEGA DRIVE

BUAD

SONT SYMPAS. UN PEU VIOLENTS, MAIS SYMPAS.

Il faut le reconsitre, à deux joueux, le cadre réservé à l'action est potit, très petit. Pour servier un maximum d'effet, poux sur une 5 tour an desseus, les évisonnests risquent de prendre une tournure ficheuse. C'est jouable, bien sir, mais le pleie effet n'est détoun qu'avec le grand écran.





Pour un plantage, c'est un beau plantage. On pout applandir him fort Road Roak, c'est amsi uns série d'actifents grand sportche. Il se manages que le sans, le leus qui vole et la tite qui roule. On rient beaucous, Médie-seus des victures surgissant à l'improviste, perspas la réabilité n'est pas idéale! Calcule vous direit bien qu'il faut se méfier des caminos, mais bon... Il n'y en a pas dans Road Blade.



I y a près d'un an déjà, vous aviez pu parcourir les routes en moto et défoncer la tronche de tous ces crétins qui ne cessaient de vous ennuyer... ah! Nous étions alors jeunes et insouciants: c'est autre chose maintenant! On va pouvoir recommencer, mais sciemment cette fois! C'est presque pire! Génial! Les motards n'en avaient pas assez. Il leur restait une ou deux dents, malgré les coups de matraques qu'on leur avait envoyés. C'est reparti! Le beau Serge a disparu, mais la belle Natacha est de retour et, avec elle, sa joyeuse bande de copains! Slater, Kakana, Miss Number I.,, tout plein de petits nouveaux qui ne se défendent pas trop mal tout de même et auxquels vous allez pouvoir expliquer les joies de la matraque et de la chaîne! Oui, car vous ne rêvez pas, vous allez bien pouvoir cogner à la chaîne. Road Rash III devrait proposer un sabre, et Road Rash XI un bazooka. En passant à côté des autres concurrents de ces courses pour grands malades mentaux, vous filerez à nouveau des coups de pieds, ou de poings, vous foncerez dans l'adversaire pour l'envoyer dans le décor! Et les accidents? Toujours aussi spectaculaires! Un vol plané qui atterrit dans un beau sapin, roi des forêts dont on aime la verdure. Et en plus, c'est l'époque. Il manque les boules et les guirlandes, mais pour ça, l'intestin grêle fera l'affaire. Mais vous ne savez pas la meilleure: cette fois, on peut matraquer à deux simultanément! Vous ne rêvez pas! Votre petit frère vient de déchirer par "inadvertance" votre livre favori? Eh frérot, si on jouait un petit Road Rash II, hé, hé! Le "hé! hé" étant important, puisque tout le côté sadique de cet excellent jeu s'y trouve caché. Si vous ne faisiez pas "hé! hé!" on pourrait presque croire que vous allez jouer "cool". Quelle horreur! Rien que de penser que vous pourriez être "sympa" (le mot me fait mal!), ça me rend malade... Holà, i'me sens pas bien... A plus!



- · jeu à deux, c'est à la mode (enfin!)
- · des musiques sympas. · des impressions de relief satisfaisantes.
- · à deux foueurs, la fenêtre de jeu est très petite.
- · les graphismes auraient pu être améliorés.



agorios de motos et, dans cha d'entre elles, quasiment une demi-douzaine de modèles! Il y a du choix! Yous n'avez plus qu'à collector suffisamment d'argent au fil des courses et vous deviendrez l'aigle de la route. C'est dinque, en se croirait dans Mad Maxi,

OH! MA MOTO

OH! OH!





ASE LED CHEE COME



Et voilà, ils sont partout! Les "keufs". C'est look de parler jes ot dans le vent! N'hésitez surtout pas à leur cogner dessus. C'est possible et cela vous procurera un plaisir peu ordinaire. Vivement que l'on mette des agents de la SNCF ut de la RATP dans Road



rche, une droite, un coup de pied! Ton jeu de ja ger! Enfin, un jou qui ne suit pas cette sempiternelle tra n de niaiseries qui veut ne chaquer personne. Ce qui me que, mol, c'est que l'on ne puisse pas encere faire ce que l'on veut dans le domaine du jeu vidée.



AD RASH

Vous ne vous seriez pas douté que Road Rash serait le challenger de sa suite! Les avantages du numéro deux par rapport à la précédente version tiennent en trois points. Premier point, on peut y jouer à deux. Second point, en plus de la matraque, on a la chaîne pour le même prix. Troisième et dernier point, l'éventail de motos est plus large. Voilà, tout est déjà dit. Graphiquement, le jeu est identique. Côté animation, Road Rash II présente, il me semble, quelques petits plus comme des scrollings différentiels. Que vous possédiez ou non le premier Road Rash, Road Rash II est une affaire.



Je m'en souviens, lors de la sertie de Road Rash l'année dernière, tout le monde ici (sauf l'ami Destroy) était très enthousiaste. Le seul reproche était alors: "dommage que "on ne puisse pas jouer à deux!" Ca y est,

c'est fait! Maintenant, tous les délires sont permis! Cependant, le cadre de jeu est un peu trop petit. Après avoir commence le test sur un écrar 31cm, je suis passe sur un 63cm où tout était plus net. On regrettera que les programmeurs n'aient pas peaufine les graphismes mais on ne peut pas tout peaufine les grap avoir. Road Rash est la meilleure vente d'Electronic Arts sur Megadrive, ce n'est pas une surprise et Road Rash II pourrait bien lui succéder. Un mot sur les sons avant vous quitter: sachez que les bruitages sont réduits à le ir plus simple expression; l'ambiance sonore s'appuie sur les musiques qui savent, sans peine, se faire apprécier. Voilà, j'ai tout dit.T.S.R.



Road Rash, à l'époque de sa sortie sur Megadrive, était un jeu très controversé. Il y a ceux -dont je ne faisais pas partie- qui trouvaientt ce titre extraordinaire et d'autres -

dont moi- qui pensaient que ce jeu n'avait, en réalité, que peu de consistance et dans lequel l'action était plutôt morne. Alors, qu'en est-il de Road Rash II? Pour ma part, je ne changerait pas trop mon opinion, bien qu'il faille avouer que la possibilité de jouer à deux apporte un grand plus à ce titre. Rigolo pendant les premières heures de jeu, on s'en lasse cependant assez rapi-dement. Il est également dommage que l'écran soit si petit lorsqu'on est deux à jouer à Road Rash II. Un bon jeu mais avec une durée de vie limitée.

I'm DESTROY



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS GENRE: COURSE DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEURS :** 1 OU 2 (SIMULTANÉMANT) **CONTINUES: PASSWORDS**

MACHINE: MEGADRIVE FRANÇAISE

GRAPHISMES: 13 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 12 SON: 15 TOTAL :SEUL 80% **A DEUX 83%**



rerez cette

le long de la liane et

a bête revient pour de nouvelles aventures au pays

du cauchemard. Rappelez-vous, il y a exactement un an, sortait le premier épisode de cette saga issu du monde de la micro (le numéro III vient de sortir sur Amiga). Vous aviez été kidnappé encore tout jeune aux mains de votre famille massacrée sous vos yeux. Le Sorcier

Maletoth était le responsable de ce drame et il avait même fait pire puisqu'il vous avait transformé en horrible bête à patte, une espèce de monstre surpuissant lui obéissant au doigt et à l'oeil. Quelques années plus tard, des bribes de votre passé vous revinrent en mémoire par flash et vous vous échapèrent. Ce fut le prétexte à un premier jeu d'action en progression de profil dans des mondes complètement chaotiques et pleins de monstres à la solde de Zelek, le fidèle serviteur de Maletoth, que l'on appelait aussi le Mage de la Bête! Ce jeu qui mélangeait beat-them-up et jeu de plates-formes possédait déjà un parfum d'aventure, léger mais bien présent puisqu'il falait parcourir les mondes dans un sens bien précis. Le jeu se terminait avec votre victoire cinglante sur Zelek et votre apparence humaine retrouvée. Eh bien, Shadow of the Beast II commence juste quelques mois après cette happy end! Zelek, fou de rage, a enlevé votre soeur (ce qui devient vraiment une manie!) et vous voilà reparti sur les traces des deux compères, Zelek et Maletoth. Le jeu se déroule dans les contrées sombres de Kara Moon, lieu présummé où se trouve votre soeur. Le jeu reprend excatement le même principe que le premier épisode avec sa vue de profil et son scrolling multidirectionnel. Cette fois, yous n'êtes plus cette bête violette et poilue mais un fringuant warrior aulook homme des cavernes dont l'habitude est de courir sans cesse et de se servir de son arme, une hache téléscopique au bout d'une chaîne de vélo, ce qui est un anachronisme vu l'univers du jeu mais on s'en fiche, c'est un jeu vidéo! Cette fois, vous devrez encore plus réfélchir que dans l'épisode précédent. Même si vous combattrez la plupart du temps des ennemis de toutes sortes, vous serez très souvent confronté à des mécanismes compliqués d'ouverture de passages. Il faudra à chaque fois ré-

soudre l'énigme pour pouvoir passer. Parviendrez-vous à conserver le pouvoir de puissance datant de l'époque ou vous étiez une bête poilue tout en avant la clairvoyance d'un humain en

pleine possession de ses moyens intellectuels?



d'aller à gauche au début du Jeu). Un homme recroquevillé et pris nu pièga par une créature malfaisante. Débarrassez vous de la créature et l'homme vous ransaignera.

arbres qui vous lancent des grenades! Réagissez et sauvez-vous, c'est la seule chose sensée à faire à

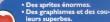


us ce leu



taille des sprites ennemis: géants!





- Des énigmes délirentes à résoudre.
- Une action qui use!



L'aspect "plan de coupe" du sprite principal.
Un niveau de diffuculté trop dur et rebutant.



SHADOW OF THE BEAST CONTRE SHADOW OF THE BEAST II Préparez-vous à en bouffer

(SOB) car il s'agit d'une trilogie sur micro! Maletoth n'a pas dit son dernier mot! Les deux jeux sont graphiquement très proches et basés rigoureusement sur le même principe de jeu: celui de la progression en vue de profil dans des mondes reliés entre eux et que l'on peut prendre dans plusieurs ordres. La différence vient du fait que SOB II est davantage axée

du Shadow of the Beast

sur l'aventure avec un petit "a" car il ne s'agit pas d'un Shining in the Darkness! Plus que dans le premier épisode, dans lequel vous deviez passer les mondes dans un certain ordre et réaliser des actions précises à un certain moment, il s'agit ici de passer des mécanismes montés sur des énigmes à résoudre. Mais la baston est toujours au rendez-vous. Comme les graphismes ont été améliorés et qu'il y a plus de réflexion, je préfère cet épisode.



trois fois de suite. Ejectez-vous ensuite un peu plus loin en évitant ainsi les pics. Recommencez à frapper le monstre à distance oncez à frapper le monstre à distan et à travers les pics.



"Tu youx mon poing dans la tronche" dit le barbare sûr de lui puisque un bloc le sépare du vilain monstre. Pout-être pas pour longtomps.



te en l'anc

dialogues dans lo jeu.



Venu directement de l'Amiga, Shadow Of The Beast II est, sur Megadrive, parfaitement réalisé. Les créateurs de ce titre très connu par les amateurs de icro ont réellement fait du bon bou-

lot. L'animation du personnage princi-pal est fluide et répond parfaitement aux ordres que vous lui transmettez par le blais de joypad. Très bon égale-ment au niveau des décors et des différents monstres de fins de niveaux, je ne vois vraiment pas quoi redire à cette réalisation. Pas très facile, pas excessi-vement difficile, la difficulté a été, ici, parfaitement négociée. Sans être étonnant et démoniaque, Shadow Of The Beast If est un bon jeu, un point c'est tout. I'm DESTROY



Un grand classique micro sur ive, on le sent bien d'ailleurs rite donne toujours autant cet effet de personnage découpé sur

un décor de fond aux milliers de considération de personnage en coupe sans aucu relief m'a tou-jours géné dans la série et encore davantage sur ive. Cela dit, c'est bine la seule critique du jeu qui constitue une formidable épopée qui vous tiendra longtemps en haleine. Vous en aurez pour votre argent croyez-moi! Les énigmes sont complètement casse-tête, s'en est même parfois rebutant, et l'action est au rendez-vous plutôt deux fois qu'une. Les graphismes sont somptueux malgré le fait que l'on retrouve ce dégradé à chier du décor. Les sprites sont toujours aussi énormes et beaux. Bref, ce jeu très difficile est à conseiller, c'est un exemple sur bien des points sur Menadrive OLIVIER

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS GENRE: ACTION/AVENTURE TAILLE CARTOUCHE: 8 MB DIFFICULTE : DIFFICILE **NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 NOMBRE DE JOUEURS : 1 CONTINUES: 4 MACHINE: FRANÇAISE**

GRAPHISMES: 18 **ANIMATION: 18** MANIABILITE: 15 SON : 16 TOTAL : 85%



John Madden Football '93

MADDEN MOI LA BALLE!

Gree plan s

Gree

Gros plan sur l'action en cours! Trouvez la bonne fenêtre! complet au niveau des stats.
un grand nombre d'équipes.
techniquement complet.

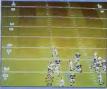


• jouabilité médiocre.











eux d'entre vous qui ne sont pas des habitués de la Megadrive ne savent peut-être pas qui est John Madden. Madden était un grand joueur de football américain. Je dis "était" parce que maintenant, c'est un vieux croulant au seuil de la sénilité la plus profonde. C'est donc patronné par la star de ce sport qui nous vient du pays du hamburger et du coca que vous allez pouvoir vous éclater (c'est le mot!) au football américain. Il s'agit là de la version 93, autrement dit 1993! C'est-à-dire le vingtième siècle! Incroyable n'est-ce pas? Cela pour dire que, par rapport au John Madden 92, les stats concernant les équipes ont changé. Tout a été réactualisé. En plus de cela, vous aurez le droit de découvrir huit nouvelles équipes et pas n'importe lesquelles, puisqu'il s'agira des huit meilleures équipes de tous les temps! Vous voulez des matches au sommet, vous allez être servi! Un total de 28 équipes vous permettra de faire les ren-contres de vos rêves. Mais il faut pour cela rêver de football américain. Et pour rêver de football américain, il ne faut pas être trop net. Mais je dis

ca comme ça, en passant, Techniquement et sportivement parlant, vous trouverez aussi dans cette nouvelle versions auelaues coups que vous ne trouviez pas dans la version

'92. Enfin bon, voilà, on prend les mêmes et on recommence!



Quelqu'un a dit "on ne change pas une équipe qui gagne". Cette phrase, en passant du côté de chez Electronic Arts, n'est pastombée dans l'oreille d'un sourd. On a du mal à voir les différences

entre le John Madden '72 et le bhin Madden '72 et le chin Madden '72. Le 'in conditionnels seront wis d'avoir quesques coups en plus, et de statistiques plus recentes, mais les autres ne emprendrent certainement pas l'existence un tel soft. C'est vari, pourquoi ne pas s'être vrété au Madden '72, tant qu'il n'y avait pas l'imovation technique véritable? Si le précènent Madden fait déjà partie de votre ludoieque, le ne vois pas l'utilité de vos procurer dernier épisade, à moins que vous ne soyez finantique du four US. En éhers de cela, au finantique di hot US. En éhers de cela, au finantique de nou US. En éhers de cela, au finantique de comme le '72 en secretaines par comme le '72 existent parties parties par le control en comme le '72 existent parties parties nettré évaites netre de comme le '72 existent parties parties parties de comme le '72 existent parties partie

T.S.R.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : SIMULATION SPORTIVE MACHINE : MD FRANÇAISE DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 CONTINUE : NON

GRAPHISMES: 14 ANIMATION: 13 MANIABILITE: 11 SON: 15 TOTAL: 79%

3615 DIGITALACCESS Depuis In 15 Novembre 1992, voor provez voor bro encher sur le 3615 code DIGITALACCESS. Accides aux cours premières du jeu vidito (surva à provieva), co s, accessaires). D'autres rubriques vous attendent et vous reservent bien des surprises.... DIGITAL ACCESS "La Boutique" - 158, rue d'Antibes - 06400 CANNES MEGADRIVE Thunder Storm FX (Jp) LES HITS LES NOUVEAUTES F-1 Hero II (In) Time Gal (Jp)... CD-ROM HOOK (us) MEGA CD + Joypad 2490 F Hudson House (ex-Astral Bost (Jo) ... Davis Can (SCD)... Mega Man 2 (ts)... Wonder Dog (Jp) Double Deagun 2 (SCD).... Downtown Athletic (SCD). SFGA Wonder Meon (new) 499 F 449 F499 F Battle Blaze (Jp)... Blaze On (Jp).... 449 F SUPER FAMICOM Porce of Persia (us) Castlevatia 4 (Jp) Contra III (us)..... A60 F Tiny Toons (us)... Cluster Stick (new) Super N.E.S. (us) + manettes + Mano 4 ... 14901 Joypad Sega Megadrive ... Joypad PRO 2 (new) Terrameter 2 (us)..... F-1 Grand Prix (Jp) Image Fight 2 (SCD)... 499 F Pro Action Replay & Converteur GAMEGEAR e Converter (pour ye japonais). Irem Skin Games (us)...... King Of The Monsters (us)..... Capcom Power Stick Fighter..... Moto Roader Mc (SCD)... 499 F LES NOUVEAUTES 494 F .169 F Praga Kick Boxing (SCD) lien vz Predstor (us-jp) ... Mario Paint (Battery+soeris) 650 F 449 F Barroon Return of Jokes (ps) Perofes (la)... Project F (SCD) 4593 Joystick J.B. King.650 F Capixm America (us) Rayzamber III (SCD) Prance of Pensia (Jp). 400 F Joystick XE-1 SFC790 F Grand Prix 2 (10) Shadow of the Beast (SCD) Super Hundy Control ASCH L5... Rochine Best (Im) .449 E LES NOUVEAUTES F15 Strike Eagle II (us)...... Super Danus 2 (SCD) Lot de 5 Bostiers undividuel SPC.... Malette de transport "Family Case" IME Street Fighter II (us) 590 F -449 F oper Raiden (SCD) Alien III (us)..... Super Adventure Island (Jp)...... Super Aleste (us) 449 E Tecrso World Cup (SCD). 499 F 179 F Golden Axe 3 (sp). 100 F GAMEBO Super Cup Soccer (Jp).... Y Chakan (as) .. Indiana Junes Last Crusade (us).... Mickey & Donald (us-gp)..... Muhaumud Ah Beoing (us)... .449 F Chrek Rock (us). Tortues Nittja 4 (us). 499 F David Robusson Basketball (us)... LES NOUVEAUTES Ultimate Football (In) NBA All Star Challenge (us)449 F Defender of Onsis (us)..... 499 \$ Alica HT (us)..... Malette de transport "Carry Cise" 175 F Soric The Hedgehog 2 (Jp-us) ... Alien vs Predator... 0 NEO-GE Hyper Boy (conn+support+joystick).... Handy Boy (lospe, Baffles, Joystick)..... Sirects of Rage 2 (16M) (us-jp)..... Predister 2 (us)........ Prince of Persia (us)... Amazase Tennis (us 310 F Neo-Geo+Manete 1940 F Strider 2 (us). Assault Suits Valten (Jp). 590 F Universal Battery Pack (new) cana-449 F Anchy (as) ----Shinohi 2 (us).... Strash TV (us)... .449 E Manette SNK Neo-Geo..... MAGE Super Shisohi 2 (p) Batman Returns (16). 400 E LES NOUVEAUTES Meracey Card 440 F 499 F Blues Brothers (us)..... Sonic the Hedgehog 2 (Jp-us) Alien III (us) 299 F LES NOUVEAUTES Srideman (us). Death Volley Rally (m) Bart vs Juggemaats (us)... Best of the Best (us).... Areets of Rage (Jp-us) Devil Crush 2 (jp). 990 F Art of Fighting..... Tarmania (us) 449 F 1290 F Andro Dunes Blues Brothers (us) Terriruter tus .590 F ...1290F LES HITS Cool World (as) Terminator 2 Arcade (us) Exhaust Heat 2. Fatal Fury (16M) (Jp)..... Field Man 990 F Vampue (Jo)... Aveton Senns Monaco GP II Figal Pary ... Double Dragon 3 (es)... Winbledon Tennes (tts-ip)_ 365 F may Football Buck Rogers (us)..... Captuati Tennus (us).... 469 5 Golden Fighter 2 (pp)...... Gun Force (cn) 500 F 12007 King Of the Monsters II LES HITS F15 Strike Faule (us) Ken le Survivant 6 (12M) (Jp)650 F 1350 F 399 F Human's Grand prix (Jp)...... Ioe & Mac 2 (pp)..... .650 F Aerol Assult .1290 E Ine & Mac (ss) 265 F Ayrton Sennu Monseo GP 2 (us). Ax-Bantler (us)..... .279 E 1290 F Kosami ke Hockey (Jp) .. 265 F _449 F Might & Magic II (us). Robot Arms .. 990 F LHX Attack Shopper (us) ... NHLPA Hockey (us) 497 F Loopey Topes (98). 265 F Chase HQ. 269 F Sengoku II Mega Man 3 (as) Mickey Mouse 3 (jp). Pe Kid (GB) (jp)..... Donald Dack View Point World Heroes 285 F Olympic Gold (lp).... Out Of This World (as) 400 B .1590 F .449 F Moester World II (Jp-us).... Mickey Mouse (Jp-us)..... Power Athlete (Jo) ... Roian's Carse 2 (us)... R-Type 2 (pp)... Speed Ball 2 (us)... .265 F nervo (us) Rusina 1/2 New (jp)..... 590 F NEC PC ENGINE Ninja Gasden (Jp-us). Rushing Beat 2 (jp) Speed Ball 2 (as) ... Suiderman 2 (us) ... Winddle Tale (3p) 590 F Coregrafx + monetic + you..... rld Trephy Soccer (us) ... Spiderman vs X-Men (us) ... Core Prissance 5 990 F eer Wars (us). 499 F Super Marroland 2 (Jp).... Super Off Road (us).... LES NOUVEAUTES PC Duo Turbo Express GT ... 2491 F Super Double Dragon (us)... MEGA CD 265 F PRODUITS |

o ADMITTERS JOURN (SPC)

NOONAM HYPER BEAM

IN HOUSES MANY ENTRY SPC.

O RALLOWES MANY ENTRY SPC.

MACAZINE AMPRICAN FLAN.

POUR 10 EXCEPT GO IN TOWNSHIELD, IN Super System Card v.3.0 599 F Terminator 2 Arcade (es) ... Super Mano Kart (45). Tip Off (Ip-us)..... .265 F LES NOUVEAUTES COREGRAFX 499 F .265 E Super Star Wars (us)... Dark Wicard (Jo) ... Bomber Man '93..... Tom & Jerry (us). 265 F Super S.W.I.V. (In) Fraal Fight (jp) WWF Superstars 2 (us) Fire Pro Wresting III Xenon 2 (us)... Terreinstor II Ascade (us).... Tiny Toom Adventures _590 F Nobanaga & his Nina Force (Jp)..... Pop 'n' Land (jp).... PC Denjin PC Kid 3 "The Revenge"399 F LES HITS Tom & Jerry

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL

399 F



nce of Persin (Jp) ... o Baseball '92 (Jp) ...

Resent the Dragon (In) ...

Salla offires 51 100	Machines	Prix.
8		
Porticipation our frois de part : (Etronger neus consulter) - 30 Frs Accessoires, conservendries, 100 Frs Notériels		

Fower Sport Olympic.....

Nom:Adresse:	
Code postal :	C+ 15
Date d'expiration :	

245 F



PAS BLUES, NI BONANZA, MAIS CHIKI BROTHERS!



e n'est pas nouveau, ce n'est pius un scoop, le monde est en péril... ch oui, une fois encore. Mais si les gens faisaient attention, des choses pareilles n'arriveraient pas. Comme Superman est sur le point de mourir (ça c'est de l'info), que Battana est occupé avec Cawwonan (introx) et que

> in de ses passages. L'astuce est de urs rester quelques millimètres issus de sa tête et de bouger en

Fighton passe ses vacances chez moi (info), ça va être à vous de jouer (info). Seulement, vous serez désormais l'un des Chiki Chiki Boys! Alors heureux? On va dire que oui, okay? Prenez votre belle

épée, apprenez quelques sorts et c'est partil Pour votre première étape, il vous faudra traverser rois mondes (info). Dans les airs, sous l'eau, à pied, rien ne vous arrêtera! Par la suite, vous entrerez dans la palais d'un démon, vous retournerez dans l'eau, parce que vous étes comme Mimi Cracra et que l'eau vous aimez ca... vous ne vous arrêterez plus, heureusement, parce que dans votre seconde mission, vous auvez cinq nouveaux objectifs (info). Mais tout sera très facile (intox). La manoeuvre sera toujours identique, à savoir: traverser un niveau assez court et combattre un boss qui vous donnera une clé au début, un parchemin par la suite. C'est bien tout ca, mais ce n'est pas en parlant que je fais le niveau, alors hasta la vista babies!

Un brits de natorier? Un consed, ici, frequere sans votes arribre un seel instant et orwaneur. Ce si est par ende, mais comme il in feet par effere paur cone à ce jour, your trovereur, bost comme mei, qua entre mise, vous et avenum ende, vous et avenum étail par à vous souder de l'auygien. Le table doit être mangigne, soi, out.

ou pas, votre mission omisto à his fiaire manger son auréole et ses deux illes. Ce n'est pas un ange qui vn faire la loit Pour avoir si cetto affirmation est info ou intux, je vous rirai de l'au-delà. Il faut que je pense à emmener





magic # A



- · une action au rythme sou-
- des graphismes fins et de qualité.



 de rares raientissements. · un manque prononcé de subti-

Passez de corde en corde avant que celles-ci ne prennent feu! Récoltez un maximum d'argent, vous en aurez besoin quand vous serez dans les boutiques. C'est un peu comme dans la vie. Si vous n'avez pas fait d'économies, vous n'aurez jamais ce jeu. C'est toute une philosophie qui se dégage, une fois encore, de ce soft!





D & SHIELD

于2.54×11-1 \$3#3D-16

CHIKI CHIKI BOYS CONTRE WONDERBOY

Vous allez de suite me dire que Wonderboy a déjà un avantage pour lui, c'est qu'il ne porte pas un nom débile. C'est vrai,

mais il ne faut pas être dur et iniuste, on ne choisit pas son nom, les jeux vidéos non plus. Même si les deux jeux sont, en apparence, fort semblables, il n'en est pourtant rien. Dans les deux cas, on abat à grands coups d'épée des monstres et des boss, on ramasse de l'or pour s'acheter de l'équipement et l'on découvre des tableaux très colorés et très beaux. Il faut toutefois avouer que Wonderboy présente plus de subtilités que son challenger au nom si

eet amountailed tost Enclava on?



L'une des techniques pour aller loin dans ce

onlin droit à l'errour.

u, consiste à acheter, dans chaque bouti

me vie supplémentaire qui vous servira en fait de continue. De cette façon, vous aurez

étrange. Il ne faut pas se contenter de frapper, il faut aussi réfléchir et enquêter un minimum. Pour une réalisation technique équivalente, ce petit plus donne la victoire à Wonderboy et non pas à l'erzatz de Wonderboy qu'est Chiki Chiki Boys.





cas où vous ne l'auriez pas remarqué, les Chiki Chiki vs sont deux. C'est pour cette raison que l'on a écrit pys et non pas boy. Choisissez le bleu ou le rouge! Les frences seront minimes, pour ne pas dire gnifiantes. Et puis tiens, je dis, elles sont gnifiantes! Ah! Ca fait du bien!

EDITEUR : SEGA

MACHINE: JAPONAISE GENRE: ACTION TAILLE CARTOUCHE :

8 MB

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

NOMBRE DE JOUEURS : 2

CONTINUE : 1



Des graphismes de qualité, Des graphismes de qualter, une animation rapide, des musiques genéliettes et un principe "Bateau", voilà ce qui pourrait, en quelques mots, définir Chiki Ghiki doys. Comment ne pas aimer ce soft Dans ce jue d'action aux accunts du plates-formes, on ne paut qu'apprécier suusi him he reambismes une l'animation de l'animation de

> TSR co

aussi bien les graphismes que l'animation. Chaque niveau présente au moins un scroiling différentiel. Les sprites sont parfois ès nombreux à l'écran, ce qui a pour effet produire de rares et totalement insignifiants ralentissements. Je ne sais même pas pourquei je vous en parle! Le niveau de difni trop facile. Un jeu tout public de tres honne qualité, ce qui n'étonne personne lorsque l'un sait que le nom de Capcom se eache desseus



Bon diou! Que c'est mignon tout plein. Chiki Chiki Boy est vraiment un petit jeu adorable. Plus ou moins ins-piré par Wonderboy, on sent bien, me si graphiquement ce n'est pas un pur délire, que cette production

est signée par un pro du jeu, comme edy si vous voulez, mais pour le jeu. Du début à la fin, l'action est haletante et on ne s'emi mais à diriger Chiki Chiki. Le qualificatif le plus lequat pour mésurer la qualité de ce jeu est, sans aucun doute, le dynamisme. A chaque seconde, ça péte de partout et ça bouge tout le temps. C'est cool. Malgré une grande quantité de sprites à l'écran simultanément, l'action ne ralentit presque pas, ça aussi c'est à l'honneur des grands de la propes, ja aussi c esc a l'honneur des grands de la pro-granmation comme peut l'être Capcom. Egayé par des musiques agréables bien adaptées au style de ce jeu de plates-formes, l'impression première qui se dégage de Chiki Chiki Boy est la bonne humeur; ce n'est déjà pas si mal.



GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 15 MANIABILITE : 16 SON: 15 **TOTAL: 80%**

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN JOYPAD . DECEMBRE 1992 . 103



UN BATAILLE BIO! UNE BATAILLE LIGHT?





volants que l'on trouvera dans certains livres, les quarte volentaires de totabistoire ontdécidément des mines sympathiques. Pour les nems, voici une suggestione el hant à gauche, l'irazon, on hant à droits, Olivier, on bas à gauche, Alft et ordin JM Destroy dans le viès du quatrième larron. Quelque chose me dit que si ja veux passer la fis de Tannés es vie, il ne faut pas milt voiner l'annés es vie, il ne faut pas milt voiner l'annés es vie, il ne faut pas milt voiner l'annés es vie, il ne faut pas

essemblant étrangement aux polypes



Appuyez quelques secondes en continu sur le bouton de tir, lâchez tout, et voilà le résultat. Cela vaut parfois le coup d'attendre.



le ne vous ressortirai pas mon éternel proverbe qui, pourtant, collerait encore une fois parlationnent à la situation. Pour le mode deux joueurs, chaque guerrier sélectionnera un polype parmi les quatre au pregramme. Hormis graphiquement, il n'y pas de différence notable entre les diverses races.





n ne s'en lasse jamais de ces shoot them up où le maître mot, de bout en bout, est massacre! Cette fois, c'est Dame Nature qui, par son courroux, lance dans la bataille ses meilleurs atouts. Je sais, ça rime, et en plus, on peut s'arranger pour que cela fasse des alexandrins, ce qui vous donne l'occasion d'applaudir bien fort de vos deux petites mains. Si vous vous en servez pour tenir votre Joypad, ce qui est tout de même plus pratique qu'avec les pieds, vous risquez d'être gêné. Je ne fais que prévenir. Quatre volontaires se sont avancés pour servir cette noble cause qu'est la destruction radicale des ennemis de la galaxie. Parmi ces ennemis, vous pouvez mettre les grands méchants de l'Histoire, du chasseur moyen à l'agent de la RATP. Mais ce n'est pas d'eux dont il s'agit là! Sur votre route, vous trouverez toute une faune exotique. 100% naturelle, ainsi que 100% destroy! Les quatre volontaires de cette sombre affaire vont vite comprendre que la partie ne sera pas jouée et gagnée d'avance. Si les parties étaient jouées d'avance, personne n'achèterait de jeux. On dirait "oh! tu as vu Bio Hazard Battle? - Oh, oui, mais je ne le prends pas, j'ai déjà gagné. - ah?". Alors, on s'avance, on sort de son gros vaisseau qui vient d'on ne sait où, et en avant, les jeux sont faits, niveau 14, rouge et perd!



ILHSLUEL 11300 PIS

L'inconvénient avec les extraterrestres, c'est qu'ils grin pent partout. En voilà qui se prennent pour King Kong. Si rous ne les abattez pas illico presto, ou ôs takista pour le faire en grec ancien mais sans les bonnes lettres, ils vous tomberont sur le crâne, si on peut appeler crâne cet espèce



BIO HAZARO BATTLE

THUNDER FORCE IV Voilà le petit nouveau face au shoot them up référence de la

Megadrive! Certains d'entre vous penseront peut-être que le vainqueur est, sans nul doute possible, TFIV; pourtant, même si ce dernier remporte effectivement ce duel, ce n'est pas avec une aussi large avance

que l'on pourrait, de prime abord, le croire. Premio (néologisme) BHB peut se joueur à deux simultanément, ce qui n'est pas un mince avantage. Ensuite, les ralentissements se font moins sentir chez celui-ci que chez TFIV. Bien sûr, au niveau de l'intérêt de jeu, TFIV est nettement supérieur et les musiques sont largement meilleures chez la star du shoot them up. Si votre soeur ou votre frère sont des fans de jeux vidéos, tout comme vous, peut-être ne serait-il pas bête de préférer BHB, car "à deux, c'est mieux".



- un vaste choix d'armes. un minimum (mais pas plus) d'ori-
 - · le jeu se découvre à deux simultanément! · le nombre des niveaux de difficulté.



quelques ralentissements.









La Megadrive s'affirme, une fois encore, comme étant La console des shoot them up! Bio Hazard Battle (ou Cryl son autre nom pour in mation) est un petit STU plutôt

sympa, même bien lorsqu'on y joue â deux. Les décors font preuve de variété au fil du jeu, et les sprites aussi ne sont pas dénués d'originalité. Ce n'est pas une révolution bien sûr, on retrouve ça et là des points que l'on a dėja vus autre part, mais le soft ne s'en tire tout de même pas mal. Le principal atout est, comme vous l'avez deviné, le fait que ce soft se joue à deux. Alors, si vous êtes seul, seul au monde comme Caliméro, préférez lui un Thunder Force IV. T.S.R.



Après ThunderForce IV qui reste encore gravé dans nos mémoires, la Megadrive ne nous avait plus vrais trop enchanté par la qualité de ses divers Shoot'Em Up. Et bien voila, vous Hasard Battle entre dans la danse et de bien belle

manière. Premier élément en sa faveur, Bio Hasard Battle peut se jouer à deux. C'est tellement rare sur Megadrive que cela mérite d'être signalé. Dans la savane, par exemple, au second niveau, certains ennemis sont totalement déments. Des vers de terre géants enfantent dans la douleur (l'action raientit un peu) d'aures vers de terre bougent de manière réaliste, un peu à la façon de certains ennemis de Contra III sur Super Famicom. C'est beau, c'est grandiose, même si ce crétin de Greg (un gros crétin) n'est pas d'accord avec moi. Très agréable et surprenant à bien des égards, Bio Hasard Battle est un excellent jeu de tir. I'm DESTROY

EDITEUR:SEGA MACHINE: MEGADRIVE JAPONAISE GENRE: SHOOT THEM UP TAILLE CARTOUCHE: 8 MB DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTE :5 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 CONTINUES: 9**

GRAPHISMES: 14 **ANIMATION: 14 MANIABILITE: 16** SON: 13 TOTAL: 90% A DEUX 82% SEUL



1 manette + Péritel + transfo 220 V 1 jeu au chaix US d'une valeur de 490 F 1 490 F

Avec Street Fighter II 1 590 F SUPER STAR WARS Famicom & Super Nes 490 F

1º quinzaine de décembre 92 OUT OF THIS WORLD Famicam & Super Nes** 490 F

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY Super Nes* 490 F

MAGICAL QUEST Famicom & Super Nes* 490 F

FATAL FURY Famicom* 550 F

JEUX SUPER NES ET FAMICOM Sonic Blast-Man* Jap. 490 F Super Strike Eagle** US Jimmy Connors** US

490 F

490 F

490 F Hook* US

490 F

490 F

450 F

490 F

490 F

450 F F 1 Roc* US

450 F

490 F

Wing Commander** US Ultima Prophet** US Blue Brother** US Super Mario Kart* US James Bond Jr* US Return of Double Dragon * US

Roger Clement Baseball** US Final Fantasy Myst Quest* US Tortue Ninio 4° US Gun Force " US & Jap.

Super Fire Pro Wrestling, Rivol Turf

LYNX

+ BATMAN RETURN

+ 6 piles

+ sacoche

990 F

250 F Turbo Sub

250 F Pac Man

250 F Hockey

250 F Casino

IEUX

Ishida

Road Blaster

Cyberbal

SUPER FAMICOM 2 manettes + Péritel + transfo 220 V 1 490 F Avec 1 jeu Jap. 1 690 F

TERMINATOR 2 (Arcade) Super Nes** 490 F 490 F AXELAY Jap. & US SUPER PARODIUS Famicom® 490 F

SPACE MEGA FORCE (Super Alest) 490 F DRAGON'S LAIR Super Nes** 490 F RANMA 1/2 (N° 2) Famicom"" 550 F

Courant décembre 490 F Super Bouling* US 450 F Super Batter UP (baseball)* US

Contre 3° US & Jap. 450 F Tom & Jerry** US Prince of Persia* US & Jop. 490 F Gad's** US 490 F Sim City* US Dungeon Master** US 550 F Maria Paint + souris* US Castlevania 4* US 450 F Fzero* US Ghouls N Ghost* US & Jap. 450 F Super Valis* US Super WW F* US & Jap. Zelda 3° US 450 F King of the Monters" US 420 F 490 F

Special Tee Shot* US Battle Clash* US 550 F Chuck Rack 420 F Lockers VS Bull

Termenie**

SUPER NES (USA) + 1 manette + Péritel + transfo 220 V 1 090 F

BEST OF THE BEST Super Nes** 490 F STREET FIGHTER II Super Nes 590 F

SPIDERMAN VS X MEN Famicom** 490 F Super Nes 490 F **AMAZING TENNIS Super Nes*** 490 F **VALKEN Famicom**** 550 F

> ACCESSOIRES Joystick Super Nes 99 F Manette Capcom Special Street II 590 F Câble Péritel Famicom ou Super Nes 190 F Action Replay Pro 450 F **ASCII** Pad 190 F Manette Super Advantage 6 Boutons 290 F Super Scope 590 F Adaptateur secteur Super Nes 190 F

Adaptateur universel pour Super Nintendo 149', 99 avec 1 jeu acheté et Gratuit avec 2 jeux.

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimans cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres nouveautés ou réassorts d'anciens titres. Pour vous le faire savoir, appeleznous ou consultez notre 36 15 Compustore. Sur cette page nous avans fait la meilleure sélection des bans ieux et des super hit's. A paraître sur décembre 92/janvier 93 Famicam & Super Nes : Battle Soccer, Stealth, Tiny Toan Aventure, Super Kick Off, King of Rally, Super Suma Wrestling, Imperium, Super Tetris, Alien VS Predictor, Flying Hero,

ACCESSOIRES

Câble Com Lynx

Adaptateur auto

Adaptateur secteur

49 F

190 F

100 F

Coptain Subata III (Olive & Tom)** Jap.

LYNX

Vicking Child 250 F Checkered Flag 289 F Shadows of the Best Stun Runner 250 F 289 F Bill et Ted 200 F Toki 289 F Paner Roy 200 F Woorld Clas Soccer Chip Chollenge 250 F Batman Return 299 F Hard Driving 250 F Basket Brawl 289 F Gauntled 250 F Ninja Gaiden III 299 F 190 F Electrocop Autres titres ou nouveautés, nous Rampge 250 F oppeler. Rygar 250 F

289 F

200 F

289 F

289 F

Top Gear* US

Scull Jagger* US

420 F

420 F

490 F

490 F

450 F

490 F

450 F

490 F

420 F

420 F

420 F

490 F

490 F

		CAME G	U/O V	N
JEUX Sonic 2" Spiderman" Wimbledon" Kick Off" Olympic Gold"	249 F 259 F 259 F 259 F 259 F	5. Space Invaders* Humans* Rampart* Pro Basebal** Phantosy Zone Gaiden** Little Mermoid**	259 F 249 F 259 F 259 F 259 F 259 F	(
Senna's GP 2* Batman Returns* Alien 3** Terminatar** Prince of Persia** David Robinson** Chuck Rock**	269 F 259 F 259 F 259 F 269 F 259 F 259 F	News: nous appeler. ACCESSOIRES Battery Pack Gear to Gear Loupe Gear Master Gear	349 F 99 F 129 F 149 F	

Adaptateur secteur

99 F

259 F

PROMO NOEL GAME GEAR + SONIC II 1 090 F PROMO NOËL + ADAPTATEUR SECTEUR 1 190 F PROMO NOËL +

DONALD DUCK + ADAPTATEUR SECTEUR 1 290 F

OUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOL.

Déjà sorti. ** A paraître décembre.

MEGA DRIVE 1 manette + Sonic 990 F

SONIC 2 US* 395 F MICKEY & DONALD** 449 F

JEUX WW F Wrettelmania** Cybercorp* Side Packet* EA LHX Attack Chapper** EA Twisted Flipper Vixen 357**

Jungle High** G. Log* Young Indiana Jones** Power Athlète** Global Gladiotors**

AM. Gladiators**



449 F

449 F

690 F

690 F

690 F

690 F

690 F

990 F

990 F

690 F

990 F

890 F

790 F

1 490 F

LE MENACER + cartouche de 6 jeux 550 F NBA Challenge**

NHL PA Hockey 93° 449 F Alien 3° 449 F Splatter House 2* Cadash* 449 F Europeen Football Club 449 F 449 F Monaco GP 2* 449 F Dungeon & Dragons' 395 F Chuck Rock Super High Impact 449 F 395 F Phantasy Star 3° 449 5 Lemmings**

Dragon Fury*

MEGA DRIVE 2 manettes + Sonic + Street of Rage

1 290 F **BATMAN RETURN****

> 419 F Ramport** 395 F Aquabatic Games 395 F 395 F Olympic gold* 395 F David Robinson basketball* 395 F 395 F 395 F ACCESSOIRES 429 F Manette Pro 2 149 F 449 F Competition Pro 189 F 449 F Arcade Power Stick 349 F 395 F 2 manettes infra-rauge 349 F 395 F Action Replay Pro 449 F 419 F Certains titres annoncés ne sortirant qu'ou courant du mais de 395 F décembre 1992. Autres titres ou nouveautés à venir, nous 429 F

449 F

NEO GEO CONSOLE + Péritel Cyber Lip Burning Fight

449 F

449 F

449 F

395 F

449 F

449 F Outlander**

449 F

449 F Desert Strike*

449 F

449 F

449 F Talespin**

449 F Road Rosh 2**

Super Battle Tank

F 15 Strike Eagle**

Ripking Baseball**

Ninja Gaiden**

Captain America**

Leemings*

Teams. USA Basketball

Odissey**

+ transfo 220 V + 1 manette avec NAM 75 2 490 F

WORLD HEROES 1 490 F

CONSOLE + Péritel + tansfo 220 V + 1 monette 1 990 F

Manette Neo Geo 390 F **Memory Card** 190 F

JEUX Alpha Mission II 690 F Magician Lord

Trash Rally Sengoku Mutation Nation 1 490 F A paraître: Sengaku 2. View Point,

League Bouling

Blue's Journey

Ninja Commando

Baseball 2020

Robot Army

King of the Monster II 1 490 F

Nam 75

Fatal Fury

Eightman

COMBO AV + ATOMIC ROBOT KID 3 250 F

Vu le nombre de jeux existo d'orcades, il est très difficile d'etablic llous en avons sélectionne les meilleurs et les plus connus. Liste sur demande écrite.

capeler ou consultez notre 36 15 COMPUSTORE.

Informations et nouveautés : Rubrique NEWS Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre leu-Concours. *************

43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30. La Boulgus COMPUSIDRE Comes est hierens de vous scoulifir de land ou somed de 10 h e 19 h 30 sons interruption. Matte et RER: JAVEL Soria périphirique : Forts de Vesculles ou de Séven-COMPUSIORE SERA OUVERT LES DIMAMENES SOI ET 27 DÉCEMBRE 1992.

	-			-	•	•	***	***	
Commande p	par téléphone	: 16 (1) 45 78 67 30 -	- Bon de commo	inde à retourner à COMI	PUSTORE 43,	rue de la	Convention :	75015 Paris (ou sur papier libre

INSOLES ET JEUX	PRIX	PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE
		DATE D'EXPIRATION : BANQUE :
AIS DE PORT (Console : 55 F / NEO GED : 95 F) (sur NEO GED : 30 F)	20 F	SIGNATURE

Mode de paiement : Chèque bancaire 🔲 Contre remboursement (+35 F) 🔲 Mandat-lettre Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Tèl.:

C O M M A

In ione our - SEGA M. Drive-Jap. G.GEAR Mega CD 🔲 M. Drive-FR

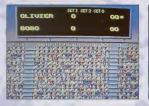
NINTENDO NEC

SPR. Famicom SPR. Nes SPR. Nintendo CORE GRAPX CD ROM 2 QUELQUES INDICATIONS : en peyant par certe bancaire ou chéque, vos commandes seront troitées en priorité. Pensez-y. Pour que voire commande sait volide, votre téléphone est abligatoire. Au mannent de la paratina de ce journel, il est possible que certains titres ou

produits no soient disponibles qu'en cours de mois, ratordés ou en rupture inomentanée. Nous voos rannercians de vatre compréhension. Tous nos prix ou affres sont valobles pendant la période de paration du journal. JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 107



CEUX QUI RAQUETTENT



SELECT OPTIONS

I ONE O THO PLAYERS

I HERO O SAMES DELAY BOURT

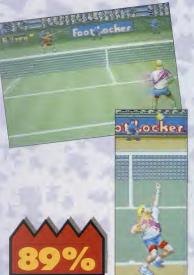
PLAYER L:

I HIGHT OF

JACOUSE
JACOUS

e nombre de simulations de tennis sur Super Nimtendo (ou Famicom) et
sur Megadrive est très faible,
comparé aux micros. On en
compait deux sur Megadrive et
un sur Super Nitendo; voilà
qu'Amazing Tennis se pointe;
bientôt suivi de Jimmy Connors
Tennis. On va pouvoir choisir
en toute quiétude sur la 16 bits
de Ninttendo, c'est cool! Vous
choistssez le mode un ou deux

joueurs, le style de terrain (gazon, terre battue ou quick), si votre joueur est droitier ou gaucher et enfin le mode match simple, tournoi ou encore match à deux l'un contre l'autre. Dans le cas du match simple, vous pourrez choisir votre adversaire parmi 15 joueurs de niveaux différents. C'est ensuite le moment d'entrer votre nom de star et le match peut débuter sous les applaudissements de la foule. La vue du terrain est en 3D comme si vous étiez l'arbitre de chaise centrale de fond de court. Lorsque votre joueur change de côté (quand il commence au premier plan, de dos donc), vous le voyez de l'autre côté et de face. Il faut alors s'habituer au jeu dans l'autre sens. La vue habituelle isométrique et vue d'une hauteur est, ici, remplacée par la même vue mais placée bien plus bas, au niveau du joueur, afin de visualiser exactement ce que voit un vrai joueur. Vous pouvez déplacer votre joueur n'importe où sur le terrain et lui faire exécuter à peu près tous les coups possibles et imaginables. Grâce aux quatre boutons des manettes, vous pourrez sans peine lui faire réaliser des coups droits, des revers à deux mains, des amortis, des lobs, des smashs et taper avec plus ou moins de force dans la balle. Le service est aussi tout un art qu'il faut bien posséder avant de se lancer à corps perdu dans un







Une animation des joueurs

excellente, on s'y croirait. Un plaisir de jeu de bon ton pour la durée de vie.



· On ne peut servir qu'à un endroit. Certaines frappes ne

sont pas très réalistes. Le jeu est difficile à prendre en main.

Where all begin











DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS SUPER TENNIS Ca va être la guerre des tennis sur

Super Nintendo et l'on se frotte les mains ! Suepr Tennis tenait la barre assez haute malgré quelques imperfections, Amazing Tennis la maintient bien haute lui aussi, mais dans un autre registre, celui de la simulation poussée. On oublie l'aspect ludique poussé à fond de Super Tennis pour trouver une vue plus à ras du terrain, donc moins facilement jouable mais bien plus réaliste. Les bruits digitlaisés de balles sont les



mêmes, ne cherchez pas ! Les graphismes des joueurs, ainsi que leurs animations, ne sont pas comparables quand on passe d'une version à l'autre, ceux d'Amazing Tennis sont bien mieux réalisés. Super Tennis était facile à jouer, ce qui n'est pas forcément le cas d'Amazing, du moins au début. Ensuite, il faut choisir de bons adversaires si vous ne voulez pas vous ennuyer en mode un joueur. Bref, les fanas d'action, de jeu vidéo, les plus jeunes aussi, préfèreront Super tennis; les autres pourront se procurer Amazing sans trop de craintes.



le, extrémement difficile d vice fiable tant la maniabilit par contre, c'est tout l'inst gigantesque. Une excel-

I'm DESTROY



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



EDITEUR: ABSOLUTE ENTERTAINMENT GENRE: SILULATION DE TENNIS TAILLE CARTOUCHE: 8 MB **MACHINE: AMERICAINE DIFFICULTE: MOYENNE NOMBRE DE NIVEAUX: 15 CONCURRENTS NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 CONTINUE: NON**

GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 14 SON: 14 TOTAL : 89%



nages que vous pouvez choisir parmi beaucoup d'autres.

1 1



Et un coup de super arme dans la tronche : il pleut horizontalement ! C'est très rare !



s'est pas attaqué an plus faible car le droïde LC-38X est difficile à

l'est la mode, les enfants! On ne jure plus aujourd'hui que par le beat-them-up sur Super Famicom. C'est l'époque qui veut ça! Alors, comme d'habitude, c'est l'apocalypse générale et irréversible sur la terre. Des troupes chaotiques et très branchées violence se sont accaparées des territoires et ne veulent surtout pas que la moindre poussière de poil d'intrus vienne squatter dessus. Ces troupes de voyous à la Mad Max sont donc en pleine crise de convivialité et décident d'organiser un championnat de baston pour savoir qui est vraiment le champion des caramels mous dans les dents. Sept warriors musclés et habillés par le club Dorothée vont donc se disputer le titre de champion de l'univers sur fond de ciel orangé et de ruines fumantes. Il y a Sledge (prénom Persil pour ceux qui ont l'oreille musicale), le héros du jeu avec sa tignasse blonde et son habit de lumière tout rouge. Si vous choisissez ce noble personnage plein de bons principes. vous pourrez l'opposer à Layban, l'opposé de Sledge, Amon l'iroquois, Daisy qui a les cheveux verts (j'adore les nanas aux cheveux colorés, ça date depuis Yuko dans Valis, wouah !), P. Lump le gros chinois et sa tresse, Grimrock le dragon et enfin LC-38X l'androïde. Vous avez deux modes de jeu à un joueur, easy ou normal et un mode Versus pour vous latter entre amis sous les yeux condescendants de vos parents qui pensent que vous faites de l'informatique ! L'originalité du jeu vient du fait qu'entre chaque combat gagné, vous pouvez dispatcher des points énergie dans plusieurs caractéristiques de votre champion : protection, puissance des jambes, énergie vitale, etc. Bref, un jeu pour nos amis poètes, un de plus !



Des mouvements hyper



· Pas assez de prises Des sprites trop petits

je ne sombre pas dans l'allégresse avec ce jeu de baston en import qui ne fait même pas sourciller les Street Fighter II et Fatal Fury. Même si le niveau général est satisfaisant (évitant ainsi au jeu de tom-ber dans la rubrique daube) avec de belles couleurs, des sons sympas et une animation hyper rapide, cela ne suffit en rien à excuser le nombre limité de coups possibles et la facilité du jeu. En mode deux joueurs, vous pourrez eut-être vous éclater mais à un joueur. je ne vois pas bien pourquoi il faudrait dépenser 500 balles pour ce petit jeu. Ah, que voulez–vous, on devient difficile avec trois beat-them-up dans le même mois pour la même machine

OLIVIER

EDITEUR: LASER SOFT GENRE: BEAT-THEM-UP **TAILLE CARTOUCHE: 8 MB** NOMBRE DE NIVEAUX : 6 ENNEMIS **MACHINE JAPONAISE** DIFFICULTE: FACILE **NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2** NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 **CONTINUES: PASSWORDS**

GRAPHISMES : 14 **ANIMATION: 17** MANIABILITE: 14 **SON: 16** TOTAL : 79%



DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER NINTENDO

MAMAN, J'AI ENCORE RATÉ UN

IEII



Co groom ne vous apporte pas à manger, alors évitez le soigneusement et continuez à récolter vos parts de pizza qui sont cachées un peu partout.





HOME ALONE 2 LOST IN MEW-YORK



Maintenant que vous avez récupéré un pistolet à ventouse, vous pouvez immobiliser le mémé au parapluie, vous passerez ainsi sans encombre.

> Pour une fois, c'est l'aspirateur qui vous passe à tabac alors que d'habitude, c'est vous qui le passez.



rry et Marv sont de retour pour de nouvelles aventures dans le monde complètement débile de la série "Maman, j'ai raté l'avion". Entre nous soit dit, il aurait mieux fait de l'avoir son avion, le lardon! Le p'tirs gars doit à nouveau partir à l'attaque des voleurs venant de sortisr de prison et fous de vengeance. L'action commence au PLazza Hotel de New-York et ce sont aux grooms, vieilles mémés et autres gardiens, que vous avez à faire. Vous êtes, bien sûr, Kevin Mac Callister, le copain de Michael lakcson, et pouvez réaliser plusieurs mouvements. Vous pouvez courir et sauter par dessus les ennemis. Mais il vous est aussi possible de foncer agenouillé, en glissant sur tous les obstacles du style valises, saut pour laver par terre et autres trucs qui peuvent vous infliger des dégâts s'ils vous touchent sans que vous réus-

sissiez ce genre de prise. Yous devez aussi récupérer des armes plus ou moins puissantes vous pouvez imobiliser avec un petit pistolet à ventouse (il daudra m'expliquer comment on immobilise quelqu'un avec ce genre d'arme no lastoque !) ou encore utiliser des colliers ramassés ou une arme spéciale, cachée, par exemple, au tout début du jeu demrère le premier ouvreur. Elle vous permet de réaliser un superbe saut perilleux sur vous-même, en tuant tout sur votre passage ! Parviendrez-vous à venir à bout de tous les pièges ?



 Euh, je cherche!
 Ah oui, on a quand même envie de venir à bout du jeu.



Des graphismes un peu simples.
Des actions répétitives.



je crois que la série Home Alone va finir par rejoindre celle des Paperboy, touces consoles confondues! Et c'est T.HQ, le champion des ditubes du mois dernier, qui s'y celle pour cette version Super Nintendo, originale, puisque cette

suife n'avaité jamais encore été adaptée au consele, la peur du rificules aux durtel C'est donc à un jeu original que vous jouerze joi vous avez encore envié d'aller achorer le jeu après avoir lu mon avis i) En fait, le mot "original" n'est peut-étre pas tellement d'actualité eu que les actions sont les mêmes que dans l'épisode précédent. Les graphismes sont petablise et fainnation de bonne qualité mais pour quel résultez l'un jeu envoyeux, les profisers absolument pas des capacités de la machine. In même bingu, je rouver d'aille voir, mais ne vous standée pas, de soute façon, a un chef-d'esuvre, on en ext

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

EDITEUR : THQ GENRE : ACTION CARTOUCHE : AMERICAINE TAILLE CARTOUCHE : 8 MB

DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 NOMBRE DE JOUEUR: 1 CONTINUES: INFINIS

GRAPHISMES: 13 ANIMATION: 14 MANIABILITE: 14 SON: 13 TOTAL: 68%

SUPER NINTENDO

MON STEAK DE







LA LOI DE LA JUNGLE!

Avant de rencontrer un permier boss, le Tricératops, vous pourrez vous familiariser avec les mouvements de base de Chuck. Sen cosp de ventre, ses petits sauts, etc... Vous découvrirez des tas d'astuces comme le coup du crocodile-catapuite ! Cinq niveaux à passer pour ce mende.



AU COEUR DU VOLCAN
Les quatre niveaux du velcan vous
feront vous perdre dans les

dédales de galeries. N'oubliez pas de prendre les ascenseurs ! Utilisez les serpents qui s'étirent lersque vous leur marchez dessus, ils servent alors de passerelle ! Ne vous étennez pas si vous vous trouvez immobilisé quelquefois, c'est la pour. Le boss est un tigre aux dents de sahre.





A LA BONNE SOUPE!

Ces trois niveaux sont aquatiques, aussi hien en profondeur qu'à la surface. D'aillours, Chuck peut nager en année ou rebendir en surface. Utilisez la baleine pour traverser quedques passages, ou encore la grenouille qui vous éjectera quelque part ? La boss est un fabuloux monstre des mers, à voir ?





L'AGE DES GLACES.

Le temps changers, de la neige qui tombe à un beau soleil sur fond d'hiver austral, au cours des quatre niveaux du monde des glaces. Les créatures de ce monde ont le sons de l'humour puisque c'est avec des boules de neige que vous serez accueillit Le boss est un gros mammouth qui donnerait de nos stacks! Als s'o pluelle datait), elle pourrait en cruiner un ou deux!





LE CIMETIERRE DES DINOSAURES, MAIS SONT—ILS VRAIMENT MORTS?
Le demire monde, avec ses trois invasur durant lesquels vous vererz qu'un cimetière a catte parcificatrié que les dinosaures s'y trevenent ne sont pas tous morts et, votamment, le Boss. Il s'agit d'un drôle de tyranosaure vert avec des gants de bour rouges et un calegna à pois rouges. Média-vous, il risque de no pas être de boune humer. avec calej qui l'à réviellé ?

ce bon vieux Chuck qui commence a être connu dans le monde des jeux vidéos micros ou consoles. Ce bon vieux préhistorik-man à la grande gueule et au pagne de tahitien complètement ridicule est à la recherche de son deuxième bien le plus précieux (après son ventre) Ophélia. Celle-ci lui cuisinait de si bons steacks de dinosaure ou de Mammouth, un vrai régal. Maintenant, Chuck est obligé de manger des boîtes de conserve, l'horreur! C'est son ennemi juré, gary Gritter qui l'a enlevée tellement il était jaloux. Maintenant, il va falloir traverser tous les endroits qui vous séparent de votre bienaimée (mhhh, les steacks !) en veillant à ne pas passer l'arme à gauche. Pour ce faire d'ailleurs, un coeur rouge situé en bas de l'écran à gauche, vous montre votre situation à tout moment. Le coeur diminue à chaque contact avec un ennemi. Lorsqu'il a disparu, le ieu est terminé, bim! Il est possible de récupérer des recharges de coeurs tout au long du jeu. De nombreux items vous attendent aussi et il faudra ruser pour tous les prendre sans se faire chatouiller pendant ce temps. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel avec des plates-formes dans tous les sens, des pièges, des animaux servant de moyen de transport, etc... L'arme principale de Chuck est son énorme ventre dont il se sert pour frapper ses ennemis, il peut aussi réaliser un superbe saut avec coup de pied, car il prend des cours de Boxe Thai chez loe et Mac, des potes à lui !

e ne vous présente plus





Les rochers que vous pouvez attraper et porter à hout de bras n'ont pas qu'une fonction destructrice envers les ennemis. Ils peuvent aussi vous servir à vous proténer, comme lei avec les chutes de rochers. Un boss de fin plutôt lourdand mais terriblement puissant.

• Des graphismes et des couleurs d'enfer.

Une animation fluide. · Une bonne durée de vie, un challenge qui passionne.

 Une maniabilité qui aurait pu être meilleure.



CHUCK ROCK JOE & MAC CAVEMAN NINJA

bonne rouste face à Chuck Rock et c'est mérité! Le seul argument en faveur de loe & MAc serait la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas le cas dans Chuck Rock, Mais au vu du reste, on ne peut que faire pencher la balance du côté Chuck. Pas de ralentissment, des décors encore plus jolis et un challenge plus élevé pour un intérêt qui ferait presque oublier qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme basique. Pas de doute possible, c'est Chuck Rock qui l'emporte...



On dirait qu'un aoimal un peu plus grand que vous vous observe ! faites comme si de rien n'était !

EDITEUR: SONY IMAGESOFT

GENRE: PLATES-FORMES



Célèbre depuis son adaptation sur Megadrive, la version de Chuck Rock a été très nettement améliorée sur Super NES (heureusement).

niveau des couleurs tout d'abord, Chuck Rock est hyper nickel, elles débordent de partout et foisonnent comme jamais. Premier point positif. Le second concerne les graphismes. Nettement plus fins, il ont eux aussi été améliorés. Par contre, et là je trouve cela un peu regrettable, les programmeurs n'ont pas juge utile d'intégrer quelques effets speciaux en mode 7. Tant pis. Un peu décevant au niveau de la maniabilité. Chuck Rock est un titre qui reste au top. J'm DESTROY



Ca y est! L'un des meilleurs jeux de plates-formes et de baston de la Megadrive arrive sur Super Nintendo dans une conversion reprenant plate-forme pour plate-forme la version Megadrive. Le son est bien

meilleur, tout comme le sont les graphismes. Les décors, surtout, sont beaucoup plus fins et plus fournis en couleurs (l'éternel problème de la Megadrive). Quant à la maniabilité, elle aurait pu être retravaillée un peu car les collisions et les déplacements du personnage bedonnant manquent parfois de rigueur. Mais trêve de détails, parlons de l'esprit du jeu complète-ment loufoque et très axé cartoon, avec des réactions hilarantes de tous les personnages, du plus petit au plus gros ! Un jeu d'enfer. OLIVIER

TAILLE CARTOUCHE: 8 MB CARTOUCHE : AMERICAINE **DIFFICULTE: MOYENNE NOMBRE DE NIVEAUX : 5 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEUR : 1 CONTINUES: NON**

GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 18 **MANIABILITE: 15** SON: 16 **TOTAL : 90%**

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

JOYPAD . DECEMBRE 1992 . 113

SUPER FAMICOM

THE VIDE

MON COLONEL, ILS SONT AU MOINS30!



A doux, c'est mieux! Un bonus sympa est celui qui interchange les vaisseaux des deux joueurs. Vous prenez alors, tout d'un coup, le contrôle de l'autre vaisseau. Tant mieux s'il possède un double tir mais tant pis s'il possède moins de vios.



Entre chaque monde, vous jouez à ce petit jeu très stressant, puisqu'il s'agit de repousser tous les personnages, qui descendent sanc cesse vers les coffres pour s'en emparer et les amener en haut. Si au bout du temps impartit, vous d'avez pas réussi à sauver les coffres, vous perdez le bonus. Si vous réussisuz, boujour la fotoriel







velle fois d'AHL, il va finir par mal le prendre!) savent à quoi je pense quand j'écris ces mots magiques: Galaxian ou Galaga. Ces jeux ont marqué une génération qui n'a cessé de jouer sur les bornes d'arcades à ces jeux, à l'époque où l'on s'extasiait devant un jeu, qui aujourd'hui, peut paraître désuet. Je vous rappelle ou je vous apprends que Galaga consistait à faire coulisser un vaisseau de droite à gauche en bas de l'écran, en le faisant éviter les missiles et même les ennemis qui lui foncaient dessus par le haut. Il s'agissait d'abeilles arrivant à l'écran en vagues sinusoidales et se placaient en lignes bien ordonnées au-dessus de votre vaisseau. Il fallait alors tirer sans cesse pour éliminer toute cette vermine d'insctes galactiques et pouvoir passer au niveau suivant. Cosmo Gang propose aux possesseurs de Super Famicom de se replonger dans cette époque culte avec une conversion remise au goût du jour de ce Galaga. Fonctionnant exactement sur le même principe, le jeu vous met aux commandes d'un petit vaisseau subissant les attaques d'extra-trerrestres hargneux. Certains ennemis laissent tomber des bonus lorsque vous les touchez et d'autres vous foncent dessus en boule de feu, à vous de choisir. Lors de certains tableaux (il y en a 30 en tout), un vaisseau ennemi porteur d'un double canon se place tout en haut de l'écran, au-dessus de ses confrères. Si vous réussissez à l'abattre, vous récupérerez ce double canon. Toutes sortes de bonus pleuvent lorsque vous tirez sur les extra-terrestres, ne vous laissez pas déborder par ces centaines d'aliens hilares et prêts à tout pour vous submerger.





·Un intérêt limité pour ceux qui aiment réfléchir! ·Tant mieux pour nous, les bourrinst



Lorsqu'un ennemi est touché, soit il disparaît sur place, soit il fonce vers vous très énervé (il est alors tout rouge!) et yous devrez lui tirer, cette fois, deux fois dessas.



Les décors de fond, bien qu'ils ne soient pas fondamentaux pour le déroulement du jeu, sont superbes de couleurs.



Chacun sa vague d'ennemis. Ce jeu est hyper convivial!



née est un onus lâché par les extra-terrestres lorsqu'ils sont touchés, Elle les englue et les ralentit dans leurs courses mortalles.







Le double tir dans ses oeuvres! ----

EDITEUR: NAMCOT

GENRE: SHOOT'THEM UP

TAILLE CARTOUCHE :

8 MB

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

NOMBRE DE JOUEURS :

1 00 2

CONTINUES : INFINIS

NOMBRE DE NIVEAUX: 30

GRAPHISMES: 14

ANIMATION: 16

MANIABILITE: 17

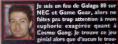


le pentacle des réjouissances Lorsque vous avez passé les cinq niveaux d'un mo une autre planète est sélectionnée et c'est alors reparti pour de nouvelles

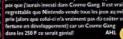


J'avais vu ce jeu au Japon le mois dernier et je m'étais demandé si Namcot avait craqué pour faire des graphismes aussi médiocres et un jeu aussi dépassé sur la Super Famigom, Sculement voilà, je l'avais vu mais je n'y avais pas joué et cela fait

toute la différence. Après l'avoir tant critique, il se trouve que c'est l'un des joux auquel je joue le plus actuellement. C'est un jeu tout bête, mais vraiment prenant (surtout à deux) et il faut s'accrocher pour progresser. Cela dit, malgré toutes ses qualités, il y a quelque chose qui me chiffonne dans Cosmo Gang, D'accord, je m'éclate avec ce jeu, mais je n'ai pas eu à l'acheter et, au prix où sont les cartouches Super famicom, je ne crois pas que j'aurais investi dans Cosmo Gang, Il est vraiment regrettable que Nintendo vende tous les jeux au même prix (alors que celui-ci n'a vraiment pas du coûter une



euphorie exagérée quant à Cosmo Gang. Je trouve ce jeu génial alors que d'aucun le trouveront juste potable et inintéressant. Mais réveillez-vous les mecs! C'est le premier Galaxian-like sur Super Famicom et les developpeurs ont su utiliser les possibilités de la machine en nous concoctant un jeu coloré, vif, ide, animé et assez difficile pour vous occuper longtemps. La bande son est tout aussi excellente. Cosmo est un jeu denue de toute poésie, mais bourré d'humour dans une ambiance graphique très cartoon et purement japonaise. A signaler la possibilité de jouer à deux sur le même écran en simultane, tres prenant. A voir absolument pour ceux qui aiment le genre. OLIVIER



SON: 16 TOTAL : 81%

SUPER NINTENDO

DESERT

THE DESERT STRIKE BACK!



Avant de vous lancer, choisissez votre copilete. Pour chacun d'eux, vous aurez cheit à aue helve mais instructive description. Tenez, je vous faits la traduction La Xoner Thomas, X-Men. X-Man ext yand, c'est peut cate misson qu'on le confond uvec Spiderman. Personne n'est meilleur que lei pour faire le film aux praneaux. Mais son eura ne peluché Dion ne les aime pas, ses films.

ous volà de retour dans le Golfel Vous vous souvenez de cette guerre, la plus médiatique et médiatisée de tous les temps, où les soldats américains partalent sauver des puiris de péroriel Pardon? Des koweitiens dites-vous? Oh, oui, il devait y en avoir

dans le coin. Bref, c'est maintenant à vous d'y passer! Et vous allez pouvoir faire comme dans la réalité, abattre des tanks de votre propre armée, ou encore des soldats alliés, le tout, bien sûr, par erreur, sinon ce n'est pas drôle. C'est d'ailleurs en raison de ce sens de l'humour exacerbé de l'US Navy que les navires Turcs ne s'approchent plus des bâtiments arborant le drapeau US. Mais je m'égare. Pilotant un hélicoptère de combat haut de gamme, on vous demandera successivement de détruire des radars, des usines chimiques, des installations électriques... ou bien de libérer des otages, souvent enfermés dans des bâtiments dans lesquels il faudra ouvrir de petites brèches. Dans ce dernier cas, un missile fera parfaitement l'affaire. C'est sans doute ce que voulu faire l'US Army à Hiroshima, un certain 6 août 1945; Nakashi Nyamoto étant à cette époque enfermé dans ses toilettes qu'il ne parvenait pas à ouvrir. Tout serait bien simple si les armées du dictateur dont vous sillonnez le pays ne s'arrangeaient pour rendre les choses légèrement plus délicates.

Lance-missiles, tanks, fantassins... tous s'arrangeront pour vous mettre des bâtons dans les pales! Vous l'avez

compris, le but est simple, calmer tout ce petit monde de malades men-

taux. C'est une nouvelle thérapie.

DI AMIONI

84%

Vous voici on troin, enfin, on helicuptive, per qui un train ne resemble pas à ça. 5, 13, 15 je vous assurs. Mais je farme catte parcentièse mécanique. L'important est de saveir qu'il s'apit là de sauver l'un des stajes. Chaque cituge sauve vois donner cant ploits d'armes une fois ramoné à la bose. Ne prenez donne fois l'ombre nécessiré d'atasset.



STRIKE



des missions variées et passionnantes.
la forme même du jeu est géniale.



 les ralentissements rendent le jeu parfois injouable.





Ah! Que serait l'Irak sans ses usines chimiques? Ce serait un peu la Suisse sans les montagnos, l'Angleterre sans la Reine (ce qui me fait penser à cotte chan son X-Rated intitulée "God save the Queen"), l'Italle sans les pâtes. Cest là tout le côté pitteresque de ce jou!

Veici, grosso modo, la fin de la secondo campagne. Les chesas ne seraient pas aussi difficilles 3 il n'y avait pas autant de ralentissoments. On croirait jouer au ralenti, alors que les tirs ennemis grafente leur vitesse. Veus imaginers o Festualta. Bonne chance ot ne craquez surteut pas, Tenton Steph vous filera bientié les codes des niveaux supérieurs!



DESERT STRIKE CONTRE LA GUERRE DU GOLFE

Il faut le dire tout de suite, on s'amuse certainement autant en jouant à Desert Strike que lorsque l'on regardait les péripéties de l'US Army dans le Golfe. Premier avantage pour Desert Strike, il est moins cher. La Guerre du Golf n'était pas donle faut le dire. Secondo, Desert Strike prend moins de place. Dur de mettre le Kowelt et une partie de l'Irak dans son saloni. Même en tassant, ça ne rentre pas. Troisième et dernier avantage de Desert Strike, on n'en ressort pas avec du sable plein les pompes. C'est vrai, j'ai horreur du sable dans les chaussures! Conclusion, jouez et laissez la guerre à tous ceux qui n'ont pas encore compris que taper sur le voisin, cela n'arrange rien, alors qu'un sprite, lui au moins, ne se plaint pas ni ne riposte.



Déjà sur Megadrive, le titre avait fait un carton. La version Super Nes ne pouvait donc pas être une daube. Logique! Pourtant, petite déception il y a, comme

dirats Voda. Pourquoil Parce que les capaciés de la Super Nes auraient pernis bien mieux que ce qui ressemble à
une toute bête conversion du jeu. De
plus, certains relentissements, très pernoncés, sont à la limité de l'insupportable. Néanmoins, le jeu demeure égal
a lui-même, génial. Une fois que l'on
commence une mission, on a plus
suivante Le niveau de difficulté ext, en
outre, suffissamment éleve pour que
même les plus aguerrie n'on fassen pas qu'une bouches. T.S.E. (22)



Je ne peux pas dire que je sois réellement déçu par la réalisation de Desert Serike sur Super NES, mais il est vrai que sur cette machine, je m'attendais à mieux, surtout lorsque l'on compare les capacités

de cette dernière avec celle de la Megadrive. Si le plaidr de jue reste intact, on ne peut s'empêcher de penser que l'on est uir une Super NES et que, par conséquent, le jou se dair d'être supérieur à n'importe quelle autre version, ce qui n'est pas le cas. Si l'en retrouve ici toutes les vaulftés que l'on avait appréciées sur Megadrive, il n'y a rien de plus peur nous scier à la foss bras et jambes. C'est ergertable. Cette déception mise de côte, on s'éclatera bien comme il faut à casser la guelle à l'ennemi du désert et à lui mettre une branlée à bord de notre hélicoptère de combat. Ca c'est jouisoil!

est jouissiff



Avant de tout casser dans cette ville, faites le ménage! Zigzaguez entre les bâtiments et allez chercher l'ennem jusque dans ses derniers retranchements! Pas de quartier! Même si l'on est en plein dedans.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : SHOOT'EM UP TAILLE CARTOUCHE : 8 MB

DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS: 1
MACHINE: AMERICAINE
CONTINUES: PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX: 4

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 11 MANIABILITE: 14 SON: 13 TOTAL: 84%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 117

SUPER Famicom

FATAL

TU VEUX MON FURY DANS TON FATAL?





La violence des coups, comme à

La sélection du personnage. Il y en aura pour tout le monde !



Il est aussi possible de choisir son niveau de démarrage pou permettre aux grosse brutes de commoncer evec du beau linge.



86%



ous connaissez Geese Howard ? Non ? C'est pourtant l'homme le plus puissant de tous les combattants du monde. Vous n'êtes pas d'accord avec moi ? Cela tombe bien car, en fait, je ne savais pas à qui refiler ma cartouche de Fatal Fury ! Vous allez pouvoir choisir parmi trois personnages super balaises et partir combattre des tonnes d'adversaires jusqu'à rencontrer l'homme qui se prend pour Superman et qui va reoir une "déculottée" phénoménale s'il continue à vous relancer à l'écran de la Super Famicom entre chaque combat; c'est de la provoc' ça! Vous pourrez, par exemple, choisir Terry Bogard (blond, jean et veste rouge, ca rappelle des trucs...) qui possède quatre coups spéciaux complètement délirants comme le coup de poing foudroyant, le tapis de flammes, ou encore, le ciseau-retourné en plus des coups habituels. Par contre, il faudra exceller dans le maniement de la manette, c'est du genre bas+bas-gauche+gauche+haut-gauche et appuyer sur B à la vitesse de la lumière! IL est aussi possible de choisir Andy Bogard ou encore Joe Higashi le boxeur Taihlandais possédant aussi quatre coups phénoménaux! Dans le mode un joueur, après avoir choisi votre champion, vous devrez rencontrer 7 autres combattants dont quelques anthologies de la baston comme ce Tung Fu Rue, un petit vieillard en kimono qui se transforme subitement en foudre de muscles. La panoplie des ennemis est variée puisque, selon l'adversaire choisi, vous goûterez aux joies du catch, du bâton, du kung fu, de la boxe américaine, du karaté, etc... Les lieux d'accueil pour les combats sont dans le plus pur style Street Fighter II, avec des petites animations locales histoire de distraire le petit monde! Vous pouvez choisir la force des adversaires, la durée des combats et enfin le mode: Champion Battle (à un joueur) ou Street Fight (à deux joueurs). A signaler l'excellente idée de pouvoir choisir son combattant parmi tous les ennemis cités avant, dans le mode combats à deux joueurs. Cela permet de varier, c'est cool -!



- Le premier jeu qui rivalise avec Street Fighter II
 Un nombre de coups
 - incroyable
- · Des graphismes très arcade.



Comment ?





dans ses



TERY ENCHAINE



Un coup spécial de l'erry qui consiste à e iga caramel dans la figure de l'autre. Une petite manip sur los curseurs, on appuie sur Y et c'est parti!



Il était logique de comparer ces deux jeux puisque tout le monde attendait Fatal Fury au tournant, sachant ce qu'il valait sur Neo Geo. Eh bien, c'est

un succès, le transcodage est réussi! Sérieusement, vous trouverez tout ce qui fait de Fatal Fury un jeu attachant sur Neo Geo mais avec le charme de la Super Famicom (la version est d'ailleurs légèrement plus difficile sur cette dernière, la manette peut-être). Quant à savoir si ce jeu est meilleur que Street Fighter II, la réponse est sans appel: non! Fatal Fury est très bon dans son genre mais pas très très bon! Les graphismes, notamment en ce qui concerne les dégradés de couleurs bien plus fins dans Street Fighter II. De plus, Street est bien plus attractif que Fatal qui fait trop penser à un jeu console alors que Street nous transporte carrément ailleurs, on s'y croirait. Par contre, je préfère la difficulté de Fatal qui se termine moins rapidement (dans les modes identiques) que Street. En ce qui concerne la mémoire, c'est encore Street qui l'emporte avec 16 mégas contre 12 pour Fury, c'était Fatal!

L'INCROYABLE TUNG FU RUE!



Un petit vieux en kimono qui est spécialisé en kung fu.



Le petit vioux se transferme en un terrible combattant

de l'impossible.

EDITEUR: TAKARA GENRE: BEAT-THEM-UP TAILLE CARTOUCHE: 12 MB **NOMBRE DE NIVEAUX : 8** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 NOMBRE DE JOUEURS :** 1 OU 2 **CONTINUES: 3**



Même si cette conversion est it très motivé pour continu ps n'est pas très important, enfin moins important que celui de Street Fighter II. Mais nous ne sommes pas là s. Quel fa





GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 17 SON : 16 TOTAL : 86%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN JOYPAD . DECEMBRE 1992 . 119

SUPER NINTENDO

FINIAL FL MYSVIC

MON/TES CRISTAUX.





maginez un peu la scène. Votre grand-mère est tranquillement assise au coin du feu; dehors, par une nuit d'hiver, le vent souffle en rafales. Soudain, sortant du tricot qui l'absorbair, elle vous dit : "Astu fini des devoirs, jèrémie ? votre grand-mère vous appelle toujours jérémie, c'est comme ça- As-tu dévoré avec amour le demier Joypad ? C'est bien, je vais donc te raconter une histoire". Quelle chance, n'est-ce past]e me tais, l'histoire commence !

"... une fois (ça y est, à force parler, j'ai loupé le début !) dans un pays fort lointain, un royaume magique et fabuleux. Toute la prospérité de ce royaume était le fruit d'une tour magique dans laquelle se trouvaient quatre cristaux magiques eux aussi. Mais tout bien attire la convoitise du main! ! Cette fa-

meuse tour fut soudainement et brutalement assaillie. Les quatre cristaux de la terre furnent dérobés et les clés donnant accès à la tour disparurent elles aussi! Sans le pouvoir bienveillant de la tour, le pays sombra vite dans le chaos le plus noir! Seul, un guerrier plein de courage, pouvait alors retourner la situation en faveur du Bien et, ce héros, c'est toi, [girémie! Alors tu serais gentil de montrer dans ta chambre, de brancher ta Super Nes et de te mettre sérieusement sur Final Fantasy, parce que j'ài bien envie de voir la fin! Allez, au trot! Non mais..."

NTASY



- - trop axé sur le combat.
 réalisation médiocre.



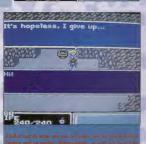


FINAL FANTASY CONTRE FINAL FANTASY

Un challenge qui s'imposait, même si le premier épisode sort après le second. Chez les deux Final Fantasy, on retrouve les mêmes graphismes un peu trop simplistes. On ne demande pas tout le temps du Zelda III, mais il faudrait peut-être se forcer de temps en temps. FFII proposait, quant à lui, plus d'histoire. En d'autres termes, les combats n'étaient pas tout. On avait droit à des scénes d'histoire pure où le scénario chavirait brusquement. Chez FF, tout n'est que baston et l'intrigue, d'une banalité à hurler, n'est rien d'autre qu'un vil prétexte. Identiques dans la forme, FFII l'emporte, d'une courte tête cependant, sur le fond.









On ne se plaindra pas de voir débarquer un jeu d'aventure sur la Super Nes, ils y sont plutôt rares. Néanmoins, Final Fantasy est décevant à

cause de différents points qui sont des graphismes assez médiocres, une durée de vie du soft un peu limitée et un jeu très assez médiocres, une que très assez précionant, ce qui, pour un jeu de cette catégorie, est ergrettable. Un jeu d'aventure, ce n'est pas un beat them up. Il faut signaler que les musiques, même şi elles ont une légère tendance à être souvent identiques, sont bien, sans plus, je ne m'emballe tout de même pa. Un jeu tout juste sympa que l'on achète cher et que l'on cohète cher et que l'on cher cher et que l'on cohète cher et que l'on cher cher et que l'on cher



Pour vous mettre au courant, tout dans ce jeu est "téléphoné," c'est-à-dire prévisible. Du scénario bidon et bateau, on ne tire lier. De l'avaloration de

Pespace, encore moins. Et puis des combass, colas. En fait, le jeu est aré uniquement sur les combats: les personnages et objets à découvrir ne sont variament pas bien cachés. Combat, combat, combat, et en plus les ne sont pas super-beaux. Mais je vais tout de suite replacer ce jeu dans son contexte pour vous aider à situer le topo: au japon, ce jeu s'appelle Final fantasy easy version. Donc, jeu s'appelle Final fantasy easy version. Donc, mais bon, jeu combat de la célèbre sage des final fantasy, surf que c'est pour les tout jeunes. Aha, mais bon, jeu connais des qui, comme moi, out de la charte de la catelor de la catelor de voyant l'influence de la charte de la catelor de la cate

EDITEUR : SQUARE SOFT GENRE : AVENTURE TAILLE CARTOUCHE : 4 MB

DIFFICULTE: FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUES: 3 SAUVEGARDE
CARTOUCHE: AMERICAINE

GRAPHISMES: 12 ANIMATION: 13 MANIABILITE: 16 SON: 15 TOTAL: 77%



ULTIMA

MEGADRIVE*

(dans la limite des stocks selon les agences)



MEGADRIVE + SONIC 990F

MEGADRIVE

2 manettes (PRO 2) GAME ADAPTOR

MEGA CD 1990F

compatibles avec toutes consoles (jap. US et fran.)



Pourquoi avons-nous choisi la Mégadrive Japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires).

CARTOUCHES POUR MEGADRIVE*

les nouveautes

ALIEN VS PREDATOR

BATMAN RETURN.

CAPTAIN AMERICA.. CHAKAN.

CHESTER CHEETAH . DOUBLE DRAGON III

CHESSMASTER.

B-BOMB ..

BIO HAZARD.

CAL RIPKIN

AMERICAN GLADIATORS

PRO 1 = 190F.

EX MUTANTS HUMANS

F15 STRIKE EAGLE II. GUARDIAN ANGELS

GODS.

NC

NC

NC

HOME ALONE

INDIANA JONES

JENNIFER CAPRIATI

SORCERERS KINGDOM

JIMMY CONNORS.

JOE MONTANA III .

MOHAMED ALL

RBI IV....

PAMPART



MC CT

NC SP

NC

490F

NC

NC

NC

PRO 2 = 125F.

tenege de		
AR ODYSSEY	NG	
REET OF RAGE II	NC	
RIDER II	NC	
IDERMAN VS X MEN	NC	

NC

.NC

NC

NC

490

TALESPIN. T2 ARCADE THUNDER FORCE IV W. CLASS LB GOLF X-MEN. YOUNG INDIANA JONES les CD

WONDERDOG CD AFTERBUNNER III CD THUNDER STORM CD

SUPER PROMO SUR **NOUVEAUTES**

- Sonic 2 - I love Mickey and
- Donald - Street of rage 2
- Shinobi 2 - Batman Return - Final Fight CD
- Street Fighter Cd

Nous avons plus de 50 titres à moins de 200 francs

NEO GEO

avec 1 jeu au choix'

















NEC DUO 1790F

NEC DUO + 6 JEUX - PC KID 2 CD

- PC KID 1 CD - Y'S 1 CD - Y'S 2 CD - THUNDER STORM CD

- NINJA SPIRIT CD

2990F

Spécialistes NEO GEO trouvez dans nos

agences le plus grand choix au meilleur nriv



shost pilots ing of mon

Sengoku.... Super spy... Soccer Braw Mutation

Mutation nation 1 Kings of monters II... Baseball star1 Baseball star II... Art of fighting

Joystick NeoGeo 490F Attention, les prix et promotions ne sent pas dispo-

Memory card......199F



ULTI

ACHAT-ECHANGE

de tous vos jeux vidéo et consoles

possible selon les Agences ULTIMA

PARIS PARIS ((change): LILLE MARSEULE BORDEAUX: CAMBRAI: SEDAN: PAU: MULHOUSE:

PERPIGNAN:

5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70 8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23 3 rue Gambetta - 08200 - Tél. 24 27 45 36 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67 2. rue Lafavette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

RASTIA LE MANS

NIMES.

DE 016

97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70 Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87 SUISSE: av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50 JUAN LES PAINS:14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21 AIX EN PROVENCE:40, cours sextius - 13100 - Tél. 91 33 24 25 DOUAL:

195, rue de la Mairie - 59500 - Tél. 27 99 38 91 4, rue des Greffes - 30000 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

Pourquoi avons-nous choisi la Super **NES US et la SuperFamicom** iaponaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires), réparations plus rapides.

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*

NOUVEAUTES ALIEN 3
AMAZING TENNIS
BIO HAZARD
BLUES BROS
CHESTER CHEETAR
CHUCK ROCK
COOL WORLD
DEADLY MOVES
GODS
HUMANS GODS ...
HUMANS ...
HUMANS ...
JIMMY CONNORS TENNIS ...
LEATHAL WEAPON ...
MICKEY MAGICAL OUEST OUT OF THIS WORLD ...
PUSH OVER ...
RANMA 1/2 II ...
RED OCTOBER ...
STAR WARS ...

PIDERMAN

ARCADE GAME

SUPER avec 1 jeu : 1490 SUPER MICOM

Avec votre console Ultima vous offre l'adaptateur permettant de faire fonctionne toutes les cartouches US et Japonaises (valeur 199F)

GRATUIT

Ies HITS et PROMOS US
ARTHUR CUEST GHOULS'N GHOST
ADDAM'S FAMILY.
ADVENTURE ISLAND.
CONTRAT 3
ENERGY
BUSINGS
BUSINGS MYSTICAL NINJA ...
PILOT WING ...
POPULOUS ...
RIVAL TURF ...
SUPER TENNIS ...
TURTLES NINJA IV.
WWF ...

les HITS et PROMOS FAMICOM RADIUSIII

POUR LES NOUVEAUTES : NOUS CONSULTER



ACCESSOIRES

- ASCII Joypad250F

- Allmentation.....150^s Cable RGB390° Cable Amstrad250°

Superscope + 6 jeux.....590°

 Joystick CAPCOM .. 790° Universal

Adaptor.....Promo

SUPER PROMO SUR **NOUVEAUTES**

- Star War

- Mystical Quest

- Another World

- Fatal Fury

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

ULTIMA GAMES: 5 Bd Voltaire - 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86

Pour la VPC demandez Fabrica

Total

Nous avons plus de 30 titres à moins de 400 F.

Certaines agences ULTIMA seront ouvertes le Dimanche en Décembre nous consulter

Reprise de votre console Sega pour tout achat de votre console Nintendo toffre limitée à certains points de ventes Ultima - Nous consu

Nom Prénom :

Adresse complète

Tél. : (obligatoire) CB n°

Date d'expiration :

Signature:

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA. Produit

SUPER NINTENDO

C'EST L'HIVER, METTEZ VOTRE



Les Tumbler rebondissent partout alors que les Elevater s'envolent comme des pinsons. Il on existe bien d'autre permettant de faire des tron des ponts, de retarder la chute...



Le bouton start permet d'avoir un récapitulatif sur les dominos et leur fonction. C'est une super idée!



Les graphismes ne sont pas à la hauteur de ce que peut offrir la console mais certains niveaux sont tout de même fort sympathiques, tout comme votre personnage. J'aime bien (gars là, c'est un brave type.



joie et prise de tête! Voilà que débarque sur votre console adorée le nouveau jeu de réflexion qui va transformer votre petic râne en bouillie. Le principe en est fort simple: vous devez rélie principe en est fort simple: vous devez rélie principe en est part des deminos un peu partout, pour que tout s'écroule et que leur chute entraîne celle du dernier d'entre uex, et ced, en un temps record. Certains des dominos sont barlolés de couleurs possédant un tas de pouvoirs différents. Ainsi, vous calculez habilement votre coup pour que le domino Bridger construise un pont, L'Exploser fasse

sens, il va vous en falloir et, au prix où est l'essence aujourd'hui, ce n'est pas chose facile (?!1). Les niveaux uitra faciles du départ se uransforment rapidement en de véritables casse-têtes mélant stratégie et action. En effet, non content d'avoir remis un peu d'ordre, vous devez courir pour placer des dominos pendant que les autres s'écroulent. Heureusement pour vous, le petit stremon de l'écran est une véritable bête inépuisable, capable de soulever des tonnes de trucs sans se fatiguer (en fait, les programmens m'ont avoué que les dominos sont en polystyrène hyper léger et que même Alain Huyghues Lacour peut les portref) il faut d'alleurs voir sa tronche quand il soulève tout ce bordel (pas celle d'AH-L), c'est franchement marrant. Chaque niveau terminer vous donne un code. Au bout d'une bonne dizaine de stages, le marrien est pro-

jeté dans un tout aurre décor comprenant de plus en plus de "pièges stratégiques". Mais attention, le temps n'est pas illimité et seuls, les plus experts d'entre vous, parviendront à la fin de PushOver. De toute façon, vous n'aurez pas une seule seconde pour vous emuyer même si votre personnage bâille aux cornelles en attendant une action de votre part...

son trou... tout ce beau monde rangé dans le bon sens permet à notre héros d'accéder au niveau suivant. En parlant de bon





- · Une animation humoristique
- du personnage

 Une idée géniale d'un grand intérêt



- · Des graphismes assez pauvres
- · Une musique trop répétitive à la longue

er stage est d'ur dicité enfantine. Il



u et le m e ca. narce pas à jouer. Qu



PUSHOVER CONTRE

Nos petits hommes verts ont du souci à se faire. Bien que le graphisme de PushOver ne soit pas fantastique, il

n'en demeure pas moins qu'il est plus intéressant que ce dernier. Moins action mais plus stratégie, vous passerez de longues heures sur PushOver (sans parler des cauchemars que vous allez faire) pour décoincer notre bonhomme de son niveau. Au contraire, Lem-mings demande plus d'actions rapides mais nécessite moins de réflexion. Cependant, ce programme commence tout de même à dater

quelque peu et je lui préfère PushOver. A vous de voir.





Pour un jeu prise de tête, h Over est une vé table prise de tête. Bien qu'on ne puisse pas dire que ce jeu soit spécialement beau - les gra-

phismes sont par exemple assez laids - c'est l'intérêt qui prime ici. A chaque instant, on essaie de trouver un planpour parvenir à aligner dominos sur dominos et je vous assure qu'il faut vraiment en vouloir pour continuer car Push Over est diaboliquement puissant. Peut-être pas très judicieux pour une machine comme la Super Nintendo, si vous désirez faire un break entre deux jeux d'action, pensez à Push Over, vous ne serez pas déçu. Ce jeu est hyper moti-I'm DESTROY



Voilà enfin de quoi s'éclater les neurones. Les adeptes de la réflexion sont combiés grâce à ce soft génial. Bon, je vous l'accorde, les graphismes ne sont pas fameux et la musique

est un tant soit peu répétitive, mais qu'importe, l'intérêt est là et c'est du bon-La difficulté est correctement dosée et le jeu devient rapidement un régal de prise de tête incitant fortement à tout pêter autour de soi. Côté animation, c'est rigolo tout plein et on se fend bien la poire. En fait, on se fout rapidement de grosses baffes dans la tronche, en découvrant la simplicité de la solution du niveau sur lequel vous planchez depuis une plombe. Génial, non?

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : OCEAN GENRE: REFLEXION/ACTION TAILLE CARTOUCHE :

8 MB DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 **NOMBRE DE JOUEURS : 1** MACHINE: FRANÇAISE

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 18 SON: 14 TOTAL : 91%

SUPER NINTENDO

Q BERT OU LE SECRET DE LA PYRAMIDE!



Catte loss, cost trois pyramides pour le prix d'une. Sautez sur les disques adignents aux pyramides peur arriver sur la suivante! Dans ce nivaau, des petits géneurs ne manquerent pas de venir pour repeindire dans lour couleur d'origine, les cases sur lesquelles vous êtes déjà passé. Cest ca que l'en appelle "jouer au fonctionnaire".



Veilà un exemple du "romment rouler un serpent qui se royait malin". Alers que le disque vous emmène en un lieu plus sir, le serpent, ayant l'intelligence d'un Vanessium aradistes (espète rare, et jelie, de coléoptère à pois durs), se précipite dans le vide en poussant un cri déchirant.



Q BERT 3





ouvenez-vous, c'était sur votre CBS Colecovision! Déjà Q Bert était là, sur sa pyramide! Si les décors et les pyramides ont plus que changé

maintenant, le but du jeu, lui, n'a pas varié d'un pouce. Sautant s'ur chaque case de ces immenses et parfois hétéroclites pyramides, vous devrez en changer la couleur. Hein? Quoi? Qu'est-ce qu'y dit l'monsieur? Tout cela n'est peut-être pas clair! Três bien, ne nous énervons pas, rangez ces battes de base-ball, je continue. En effet, dés que Q Bert atterrit sur une case, après un saut, celle-ci change de couleur. Une fois toutes les cases repeintes, vous changez de niveau! Simple! Bien sût, après les choses se compliquent un peu, mais pas beaucoup. C'est un peu comme passer de Oui-Oui à Kant, la marche n'est pas si grande. Dans les niveaux suivants, il vous faudra suter deux fois, voire trois, pour changer la couleur de la dalle! Parfois, il ne faudra pas repasser sur les dalles repeintes, au risque de les voir reprendre leur couleur d'origine! Et si je vous disais qu'au

milieu de tout ça, des boules vous tomboroit sur le crâne, des serpents vous courseront, des crapauds sauteront dans tous les sens, des empêcheurs de tourner en pyramide saboteront votre travail... on se calme, on se calme! L'important est de ne pas craquer!



Voilà ce que l'on appelle avec ou sans décor de fond. Vous trouverez peut-être ces décors psychédéliques, fabuleux, mirifiques, gran disese, débiles, laids, paradisiques... ce que vous voudrez Mais je peux vous assurre que vous jouerez avec un tube d'aspirine à portée de la mair. Cest peut-être mois original, sans le fond, mais écs trout aussi amusant.





WANTED, DEAD OR ALIVE!

Je vans présente quelque-uns des géneurs dont vous aurez à souffrir les maurais caups. Heoreusement, il est (prosque) toujours possible de les éviter en sautant sur les disques colorés qui trainent ça et la. Bien sûr, une lois tous les disques utilisés, jos chows se compilquerent très legènement. Cale tombe bien, vous à névie pas













les décors de fond.
des graphismes, somme toute, moyens.



Lorsque l'on vous dit que la police est sur les dents, c'est une subtile image pour vous d'ire qu'elle joue à Q Bert! Ca c'est un scooe! Votre but, ici, carier toutes ces belles dents blanches on sautant dessus. C'est horrible, mais on aime ça. Carier les dents, pas les dents cariées!



Cet immonde tryau recourbé, je la dis au risque d'âtre attaqué au justice par l'association des tryaux recourbés, no cassora de vous titur dessus des balles rouges. O Bert, ayant oublié chuz lei sa raquetta da tonsis, impossible de les raweyer. Un soul mayen, les éviter. Au milieu de toute cette cohue, c'est un wiritable tour de force!





O BERT CONTRE LE FLAN AUX PRUNEAUX

Dur challenge pour Q Bert! Commençons par le début. Q Bert, de par sa forme de cartouche, est beaucoup moins direste. Tonton Steph avant voulu faire le test, finit actuelle-

ment son séjour à l'hôpital de la Salpétrière. Par contre, la cartouche rentre facilement dans la console. Le fian aussi me direz-vous, c'est exact, mais on le ressort avec difficulté. Ensuite, Q Bert est moins lassant, car il possède divers et nombreux niveaux. Le fian à de nombreuse couches et d'excellents pruneaux, mais il n'est tout de même pas assez varié. Bréf. Q Bert, grand vainqueur!



Qu'il est loin le temps où je passais des heures sur ma CBS dans le fol espoir de franchir le dix mille cinq centième niveau de Q Bert. Le jeu, de retour

sur la Super Nes, n'a rien perdu de son intérêt. On se régale, une fois encare, à découvrir tous les niveaux. En plus, cette fois les pyramides changent. Il ne c'agit d'ailleurs pas toujours de pyramides, mais le plaitie est toujours présent. Hormis les décors de pyramides, mais le plaitie est toujours présent. Hormis les décors de lond qui ont plus que tendance à donner mal à la tête, le jeu est une reinseite. C'ess un principe auquel on accroche, au on n'accroche pas, à vous de voir. Sinon, il vous reste toujours Street Fighter 2 pour Note.



On va encore me traiter de nostalgique parce que je craque pour Q Bert 3, mais cela m'est égal! S'il est vrai que je garde un excellent souvenir de l'époque où je m'échatais en faisant deux fois le tour de

Q Bert sur ma Coloco, ce n'est pas la seule raison pour l'aquelle J'aime ce je u.Q Bert n'a pas vieilli, d'ans la mesure où le principe de jeu (distribuismipel) est toujours aussi original qu'efficace. Q Bert 3 est un jeu passionnant sur lequel je peur rester pendant des heures, d'aucant plus que les niveaux supérieurs sont loin d'être ficiles. En fair, la force de Q bert, c'est de combiner une action particulièrement stressante avec un zeste de stratégie, ce qui vous oblige parfois à refféchir très vite et à réagie encore plus rapidement. D'accard, Q Bert est loin d'être un jeu spectaculaire, mais il ne manque pas de finit.



DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS:
1 OU 2 (SUCCESSIVEMENT)
CONTINUES: INFINIS

GRAPHISMES: 13 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 13 SON: 14 TOTAL: 83%

VU ETDISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER NINTENDO



Totale reconfiguration du jeu.
Possibilité de jouer à deux.
Mode 'Super Rampart' avec

 Possibilité de jouer à deux.
 Mode 'Super Rampart' avec de nouvelles armes & l'utilisation du mode 7.



A réserver aux adeptes.
Décor franchement trop dépouillé pour la console.

QUI CASSE LA BARRAQUE!

RAMPART

e jeu nous présente les instincts belliqueux de nos ancêtres moyenageux. Et, si l'on crédite ce jeu d'un quelconque intérêt historique, on remarque que nos ancêtres passaient leur temps à se friter pour le pouvoir. Et, c'est là que l'on se rend compte à quel point nous avons évolué. Nous les civilisés, au lieu d'utiliser des canons, nous avons la bombe atomique et la politique. Chaque séquence de ce jeu se déroule en trois phases: agrandissement de votre territoire, placement des canons, destruction des envahisseurs. L'agrandissement du territoire est vital puisque les canons ne peuvent être utilisés que s'ils sont placés dans une enceinte close et à votre couleur, qui plus est. De plus, il faut avoir au minimum un fort pour commander toute votre armada. Les morceaux de muraille sont en fait des pièces piquées sur Tetris. Les emboîter de manière convenable lorsqu'il y a de la flotte et d'autres saloperies est un véritable défi... En mode normal, il n'y a que de petits canons, par contre, en mode Super, au lieu de placer trois petits canons, il est possible d'avoir un Super Canon qui empêche durant quelques tours la reconstruction de l'endroit atteint. Il est aussi possible d'avoir un Ballon de Propagande qui balance de la paperasse au-dessus de la cible que vous avez choisie. Assez sympa, l'adversaire qui à subi votre discours démagogique combat alors sa propre troupe. Comme quoi les mots, eux aussi, peuvent tuer... Mais que faites-vous donc avec tous ces canons. Ben, vous massacrez l'adversaire. Contre l'ordinateur, vous combattez essentiellement des bateaux qui ont des puissances de feu de plus en plus importantes au fur et à mesure des niveaux. Il y a aussi, en mode Super tout plein de boss: La barge, qu'il est impossible de couler avant d'avoir détruit sa quinzaine de canons, le drakkar viking, le dragon qui vient voir s'il peut jouer avec vous.... Contre un humain, la situation est plus simple puisqu'il faut alors détruire sa forteresse au maximum, ou de manière irrégulière, afin de l'empêcher de reconstruire dans le temps

qui est plus que limité lorsque l'on est mal en point. Si les premiers niveaux semblent enfantins, les niveaux élevés deviennent franchement diaboliques.





Vous avez perdu et vous vous faites chatouiller par le for du capitaine ennemi avant d'aller saluer les requins. Ce qui est sympa, c'est que si l'on gagne contra un humain, c'est alers à nous de la joter à l'eau. Suporbement humiliant et rapeant pour l'adversaine, bref, c'est sympa!

83/77%



Rampart est un jeu qu'il ne faut pas juger par la qualité de ses graphismes. Dans ce domaine, c'est certain, on peut tout de suite se planquer la tête dans le suite, c'est archi-mavais, un point c'est tout. A

mon sem, c'est d'un point de sue plus profine qu'il faut juge, et être, et la , tout est different. Construire ses châteaus forts, éleves ses ranparts, las resconstruires en estraitime vitesse pour augmenter le nombre de ses canons, moi ça me bottes. Si le concept de Rampart est rés imaginatif et très différent des autres jous sur Superters, sa réalisacion prafice aussi, pleinement, des capacités du modé? de la machine, ça retationne (c'est un nouveu moé) dans tous les sens et ca fait toujours plaisir. En mestant de côte l'esthétisme de ce jeu, Rampart est un bon tirre qu'i as a place dans la logithéque de Super NES. Un jou d'accion novateur.

"In DESTROY GON PERSON DE L'ARCHERT PERSON DE L'AR

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GENRE: STRATEGIE/WARGAME
TAILLE CARTOUCHE: 4 MB
DIFFICULTE: DIFFICILE
HIVEAUX DE DIFFICULE: 3
NOMBRE DE JOUEURS:
1 OU 2
CONTINUES: 3/PASSWORDS
CARTOUCHE: AMERICAINE

GRAPHISMES: 10 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 16 SON: 15 INTERET: 77% SEUL 83% A DEUX



Kon est très énervé et le gros plein de soupe va avoir du mal à s'en remettre.



Vous ne pourrez exécuter que des coups simples si vous ne laissez pas votre jauge de super coup se remplir.



Slash! Ça fait du bien là où ça fait mal!





Décidément, il no fait pas bon être gros dans ce jeu!



- On retrouve le personnage de Ken le Survivant dans son univers
- L'ambiance graphique et sonore oppressante.

l'étais super content quand l'ai appris que Ken 6 n'était pas du ne genre que cet horrible et incompréhensible jeu d'aventure en japonais qu'était Ken 5 sur Super Famicom. Quand on m'apprit en plus qu'il s'agissait d'un jeu de combat, je m'attendais au meilleur. Eh bien, l'ai eu le pire ! Bon, n'exagérons rien car biance du jeu est bien rendue grâce à des sprites très bien dessinés et des décors ocalyptiques. Mais le problème réside dans la jouabilité qui est nulle. Ça va super vite, on retrouve les coups de poings en cascade qui ont fait le succès de Ken le Survivant mais on ne contrôle absolument rien. Bref, ce jeu est un jeu moyen-bon mais qui ferait mieux d'aller se cacher face à Fatal Fury qui sort aussi ce m OLIVIER

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

on! Non! Vous ne vous êtes pas trompé de chaîne, vous êtes bien chez Dorothée et les Musclés. Et nous passons au dessin animé du jour : Ken le Survivant contre les fantômes de l'espace! liiiilh. Yaaa, Scroutch! Excusez-moi, je viens de me prendre la super rafale supersonique de coups de poing de Ken! Ce héros torse nu, plein de cicatrices et complètement destroy, a fait longtemps la joie des petits et des grands (surtout des grands hypocrites qui se targuent de ne ja-

mais regarder le dub Dorothée !). Et le voilà maintenant pour son sixième épisode sur Super Famicom. Les épisodes précédents étaient axés sur l'aventure, on passe aujourd'hui au beat-them-up à un ou deux joueurs sur décors fixes et en vue de profil. C'était un peu normal de trouver un tel héros dans un jeu de baston et c'est donc maintenant fait, on respire. Vous pouvez choisir Ken ou un des sept autres champions de la pêche en pleine poire et rencontrer le reste du monde pour des combats, comme d'habitude complètement délirants et reprenant bien la folle des coups surpuissants des dessins animés. C'est du genre je me concentre pendant une heure et je frappe avec un doigt sur LE point sensible de l'adversaire dans un grand cri aigu. Résultat en général inévitable : l'adversaire se disloque en tranches en hurlant à la mort, puissants les arts martiaux ! Allez comprendre



· Une maniabilité excécrable. · Une variété de coups nulle.

EDITEUR : TOEI ANIMATION GENRE : BEAT-THEM-UP TAILLE CARTOUCHE: 8 MB **NOMBRE DE NIVEAUX: 8 COMBATTANTS** DIFFICULTE : MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3** NOMBRE DE JOUEURS : 1 00 2 CONTINUES : DE O À L'INFINI

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 12 SON : 16 TOTAL : 74%

SUPER IS INTENDO DE LA TRADE

BEEP!,
BEEP!

res de travail à nos chercheurs les plus poin

pour réussir à capter une image du coyotte en train de traverser un écran. Entre nous soit dit, le

scorpion aussi allait très vite!

d'oiseaux que l'on ne voit même pas traverser l'écran tedlement ils voot vite. Et le Coyotte dans tout ça? Eh bien,
il court très vite aussi mais juste un quart de seconde en
retard par rapport à ses cibles ennemies. Cet écart est quasi-immuable dans les dessins animés et, au moment ou il vay presque
les ratrapper, il lui arrive toujours une crasse complètement désopliante,
les pièges qu'il avait inventés se retournent toujours contre l'hef, c'est un looser dans
toute sa splendeur et pour le plus grand plaisir des spectateurs. Le jeu reprend, en fait, l'amtoute sa splendeur et pour le plus grand plaisir des spectateurs. Le jeu reprend, en fait, l'amtoute sa splendeur et pour le plus grand plaisir des spectateurs. Le jeu reprend, en fait, l'amtoute sa splendeur et vous met dans le rôle des beep beep; mais attention, dans le jeu, si
vous ne courrez pas assez vite ou ne faitse pas attention, le Coyotte pourra vous ra-

trapper et vous faire perdre des points de santé. A vous de bien repérer les endroits où vous pouvez monter sans être ennuyé par le Coyotte. Vous pouvez aus si terminier le niveau et vous verrez le vilain personnage se vautrer dans l'une des chutes dont il a le secret Le but principal du jeu est de survivre, d'avancer pour terminer les niveaux et de passer par des petits fanions authentifiant votre passage et vous rapportant des points de bonus à la fin.

La vitesse est limitée à 55 mile par houre (genre 65 knu/h) et notre Boop Beop est hion décidé à vérifier si personne ne fait d'excès de vitesse.

**2

Et voité l'eurrisse du peu oublié d'être l'invention qui a un peu oublié d'être intelligent et le plus rapide des oiseaux, le Boep Boep!

nutile de vous présenter le cartoon Roadrunner qui met en scène un coyotte complètement crétin, uniquement guidé par ses instincts de bouffe et dont le cerveau se résume à un estomac en manque! Ses ennemis de toujours sont les Roadrunners, en français. Beep beep, qui courent plus vite que Speedy Gonzales qui, lui-même, court quand même vachement plus vite que Carl Lewis qui court lui-même plus vite que moi. Au final, ca fait des sortes

4:51

89%

Vous trouverez des petits tas de graines pour ciseaux, à picorer; Grâce à cela, vos Beop Beop feront le ploin en énergie utile pour se déplacer an mode turbe.

000000

Lo Coyotto poursuivra ses proies partout, et même sur un train lancé à plein vitesse. Bien que, quand on parle de vitesse, tout est relatif au vu de celle des héros du jeu.

- Une vitesse ébouriffante et une animation qui l'est
- encore plus!

 Des graphismes tellement cartoon que l'on en dirait
 - Un jeu original et novateur dans le genre plates-formes.



- Pas assez de variété dans le jeu.
 Une maniabilité à laquelle il faut s'habituer.
- En fait, ça va même un peu trop vite!

0000000 Il est aussi possible d'utiliser des télénortours.



La caractéristique du Coyotte tout au long du jeu est qu'il invente toujours des machines pas possibles pour attraper les Beep Beep. Vous dovez, ici, donner des coups de bec dans la structure métallique pour faire s'effondrer la grue infernale.



Une girafe autoroute qui ne gêne en rien les deux lascars pour se poursuivre sans relâche



La fin du premier stage, alors que vous v de faire passer votre Beep Beep sur un pont qui s'est écroulé. Résultat des courses: le corps du Coyotte vient de tomber et la tête va bientôt suivre.

EDITEUR: SUNSOFT

GENRE: ACTION

TAILLE CARTOUCHE: 8 MB

DIFFICULTE : DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUES: 3

NOMBRE DE NIVEAUX : 20

MACHINE : AMERICAINE



Vedette d'un dessin animé de la Warner, Road Runner est sur Super NES un titre excellent. S'il n'arrive pas à la hauteur d'un Mickey

Mouse de Capcom ou d'une Star Wars de Lucasfilm, il reste tout de même à la hauteur des plus grands titres sur cette machine. Graphiquement, Death Walley Rally est parfait, les niveaux sont riches en couleurs et variés. On savoure, à chaque instant, d'être dans la peau de ce Road Runner là qui, sous bien des aspects, ressemble à Sonic. Doté d'une vitesse de course à rendre vert de jalousie Speedy Gonzales, il est juste regrettable que parfois on ait quelque problème à parfaite-ment négocier les mouvements de la bête. A part cela, c'est parfait nickel. I'm DESTROY



Voilà un jeu qui dépote un max, bon dieu ce que ça va vite! Sonic peut aller se recoucher dans son champ de fraises, s'acheter un singe et aller jouer avec! Du coup, la jouabilité en prend un léger coup dans l'aile car,

il faut bien le dire, on reste quelque peu spectai faut dien le dire, ou reste que que peu specia-teur d'une telle débauche de rapidité, de tech-nique, de scroflings. Après un temps d'adapta-tion, on découvre le véritable intérêt du jeu qui est de savoir quand foncer et quand ralentir: A ce moment, il devient un jeu de plates-formes passionnant. Graphiquement sans aucun pro-blème, il propose des sprites superbes directement tires du cartoon, des décors variés et beaux à pleurer. De plus, on peut faire 'beep, beep" en appuyant sur le bouton R; rien que pour ça, le jeu mérite d'être acheté. Un très bon jeu au final, original, finement réalisé mais un peu lassant. OLIVIER



GRAPHISMES: 18 **ANIMATION: 19 MANIABILITE: 14** SON : 16 **TOTAL: 89%**

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 131

SUPER Famicom

TRIO
DE CHOC
POUR
LE PREMIER
VOLET
DE LA



Chowie fait un petit tour au bar pour y trouver Han. Massacre à la chaîne garanti bien évidemment. Pesonne n'enréten-

du que l'animal était une lumière. D'ailleurs, en debors des lucioles, ils n'y en a pas beaucoup qui brillent des animaux, même pas Sandrine Bonnaire.







'était en 1977! Et oui, quinze ans déjà se sont passés depuis la sortie en salle du premier volet d'une sage époustouflante, d'une référence dans le domaine de la science fiction, Star Wars, C'est maintenant au tour de votre 16 bits Nintendo de recevoir les vedettes de ce film grandiose. Tous sont là, Han Solo, Luke Skywalker, Chewbaca, la Princesse Leia... Personne ne manque à l'appel. Revivez les moments forts du film, ou du moins de l'intrigue de celui-ci. En effet, les scènes du jeu ne correspondent à rien de bien précis dans le film. Pourtant, on retrouve certaines étapes. Délivrer les droids gardés par les hommes des sables, retrouver Obi Wan, aller chercher Han Solo dans un bar mal famé, libérer Leia, et enfin attaquer l'Etoile Noire! Comment ne pas se délecter de ces scènes fabuleuses? J'ai beau cherché, je ne trouve pas. Interprétant successivement Luke, puis Chewie, et enfin Han, vous traverserez des décors fabuleux. Les forces de l'Empireur sont elles aussi au rendez-vous. Les rebelles au-

ront bien du mal à s'en sortir sain et sauf! Avec les Forces de l'Empire, on retrouvera des robots aux mines connus, des extraterrestres comme Greedo, le seul ET qui nous fait penser à Patrick Sabatier qui aurait mangé une choucroute avariée, les hommes des sables bien sûr, et une foule de monstres monstrueux. C'est tout de même le but du jeu pour un monstre d'être monstrueux, et bien pas du tout! Le monstre monstrueux est une espèce rare particulière perverse. Raison pour laquelle on en trouve beaucoup dans les rangs de notre belle armée nationale. Mais bon... Ce qu'il faut savoir, c'est que ces monstres risquent bien de finir en... Je vous laisse chois un terme dont le sens oscillera entre purée et crême de marrons. Sortze votre blaster, votre méga blaster, votre super mega blaster, votre... enfin, votre arme du moment, et dégagez la route. Si l'on comptait le nombre de vos victimes, on y passerait deux semaines, alors, ce n'est pas grave, quand on aime, on ne compte pas!

ER STAR



Jetez donc un coup d'oeil sur ces quelques boss au programmel "Coux qui vont mourir pour toi te saluent" Un conseil, apprenez cette phrase, elle vous servira. Si vous vouliez de spectacle, vous voilà servi.











MAY THE WEAPONS BE WITH YOU!

iros plan sur Luluo et quelques unes de ses armes! Il y a du cheix, not est dens la puissance de l'arme. Luluo combattra aussi au sabre asor. Vous retrouverez bien óvidemment le bruit de l'arme, vous avez, ce vrombissement génial. Pour les sons, accrochez-vous!











FACE SUPER STAR WARS CONTRE SUPER VALIS

prendre Valis en prendre Valis en prendre Valis en prendre Valis en genre action/plates-formes, C'est l'alter ego de Star Wars. Bien sûr, Star Wars possède un niveau land speeder, un niveau de l'attaque de l'Etoile Noire ce que l'on ne trouve pas, évidemment, sur Valis. Côté sons, Star Wars est bien supérieur, et de loin, à la pauvre Valis, idem pour ce qui est des graphismes. Bref, Valis ne fait pas le poids, même pas du tout.





Ce Star Wars, je l'ai dans le collimateur depuis que l'ai craqué devant, à Chicago. Et voilà, il est enfin là et je suis loin d'être deçu. C'est beau, ça bouge bien, la maniabilité

est "nickel" et les musiques sont super... que demander de plus! Il faut dire qu'il eût été dommage de ne pas faire un bon jeu avec un sujet en or comme celui-lâ! Mais pour ça, on peut faire confiance à Lucas Arts, ils n'ont pas "megoté" et le résultat en fait l'un des grands jeux de la Super Famicom. Indépendamment d'une réalisation irréprochable, ce qui m'éclate particulièrement est la variété de l'action dans ce jeu. Merci Mr Lucas et, pour l'Empire contre-attaque et Le retour du Jedi, c'est quand vous voulez! AHL



le joueur lorsqu'il introdu cartouche de Super Star Wars dans sa jolie console, c'est sans un conteste possible, la qua-

lité des musiques. On retrouve entendu dans ce jeu toutes les bonnes musiques du film. C'est excellent, et cela vaut franchement le coup de brancher sa console sur une chaîne stéréo. Les bruitages sont eux aussi excellents, du cri de Chewie au bruit de la lame laser de Luke. On peut le dire, Star Wars est un petit bijoux de jeu d'action. Le but est franchement simple, pour ne pas dire autre chose, mais l'animation est impeccable et les graphismes superbes. De plus les phases Land Speeder et attaque de l'Etoile Noire sont, il faut le dire, à couper le souffle. Une réussite

EDITEUR : JVC **GENRE: ACTION** DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 **NOMBRE DE JOUEURS : 1 CONTINUES: 3**

GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 17 SON : 19 **TOTAL: 97%**



- des sons époustouflants!
 un grand nombre de niveaux.
- · le mode 7 parfaitement uti-







Nous voici successivement derrière, dessus, puis à l'intérieur de la base des Hommes des Sables. Qui aurait dit qu'autant de monde vous attendait. Plus on est de fous, plus on rit, bien sûr, mais là, c'est du délire. Et dire qu'au fond de cette base se cache un monstre énorme vivant dans la lave. Ah! Quelle journée!



TITANIA INFORMATIQUE

8 Rue Sainte Anne - 30900 NIMES Tél: 66-62-37-40 - Fax: 66-62-37-28

SUPER NINTENDO (US) avec 1 ieu au choix :

AD 2EN SUE ME GA MA ME

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

APTATEUR "AD 29" / "FIRE" (60Hz):	120	F
ME MANETTE :	149	F
PER SCOPE (US):	459	P
GADRIVE (JP) avec SONIC :	789	F
ME ADAPTATOR :	110	F
NETTE PRO 2 :	125	F
NACER:	570	F
GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CAT	CALOGUE	F

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
TOP GEAR	399 F	AQUATIC GAMES	2991
SUPER MARIO KART (US)	399 F	DRAGON'S FURY	3501
DINO CITY	415 P	ALIEN 3	3501
F1 ROC	415 F	TWINKLE TALE (JP)	3551
LEMMINGS	415 F	GREENDOG	3601
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F	SUPER HIGH IMPACT	3651
WINGS II	415 F	LEMMINGS	3751
GEORGE FOREMAN'S KO BOXIN	G415 F	PREDATOR II	375 E
NCAA BASKETBALL	435 F	LHX ATTACK CHOPPER	385 I
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	435 F	SPLATTERHOUSE II	415 E
ROBOCOP III	435 F	WONDER BOY V	415 E
TOTUES NINJA IV	445 F	NHPLA HOCKEY 93	415 F
STREET FIGHTER II (JP)	650 F	BULLS VS LAKERS	415 F
STARS WAR (JP)	TEL.	WORLD TROPHY SOCCER	415 F
OUT OF THIS WORLD	TEL.	JOE MONTANA 93	425 E

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!! ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES. CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE. Nous sommes également revendeur micros !!!

Commande sur papier libre. Envol en Colissimo. JEUX: 30 Frs - CONSOLES: 70 Frs - Autres, nous consulter Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 francs d'achat.



PAS DE QUARTIER, **AU SOL COMME** DANS L'AIR!



DES ARMES, TOUJOURS DES ARMES, **ENCORE DES ARMES!**

D'entrée, trois armes au programme. Ah! Ils vent en baver vos ennemis! Des missiles, des tirs d'énergie ou un lanceflammes. C'est toute la panoplio du petit Rambo que nous avons là. Au cours du jeu, vous récupérerez d'autres armes, his toire de vous amuser encore plus. Il existe, entre autres, un excellent laser qui fait des miracles!











Swiv, ou du moins, l'un de ses intérêts, c'est qu'il se joue à deux simultanément. Ne cherchez pas, vous ne pourrez pas vous détruire mutuellement. Collaborez. Dire qu'il y a cinquante ans un tel mot me faisait fusiller, Ouf! Cétait

nous dire que la couche d'ozone a enfin disparu, ni que les baleines bleues ont été exterminées, mais que des avions de chasse ont disparu au-dessus des Bermudes. C'est tout de même plus important! Cela coûte cher un avion de chasse! Allo papa, tango, Charly? C'est cela même, des avions, mais aussi des tanks, des bateaux, des hélicoptères... tout un arsenal. C'est alors que sont apparues des forces mystérieuses, toute l'armée d'une race qui vivait sous terre. Peut-être que cette race en avait assez de voir les baleines bleues finir en rouge à lèvres, et les dauphins atterrir dans des boîtes de thon, et qu'ils redoutaient que notre air hyper pollué ne descende chez eux? Quoi qu'il en soit, ils nous embêtent. Si l'on ne peut même plus se détruire tranquillement! Pour la peine, on va les détruire gratuitement! Mais oui, on est comme ca, magnanimes, trop gentils. On ne se refait pas. Le temps d'envoyer un hélicoptère et un tank de combat hyper sophistiqué, et l'affaire sera réglée. Allez, c'est à vous de jouer et l'on compte sur vous pour leur inculquer quelques principes "humains"!

oute cette histoire se déroule dans notre futur. Oui, oui,

notre futur à nous, pauvres terriens. Oh, ce n'est pas pour





- une animation ultra fluide.
- des graphismes très fins.
 encore un soft qui se joue à deux! Super!



des décors décevants.



Pour avoir ces champs protecteurs, détruisez des capsules d'énergie qui se trouvent à gauche et à droite de l'écran. Une fois à l'intérieur, soufflez quelques instants et profitez-en pour faire un massacre.



émentaires comme des missiles en homing. De quei se errasser des ennemis trop nombreux



Voici le premier d'une longue série de boss. Je ne sais pas si cela vous fait le même effet qu'à moi, mais tous ces décors, boss et sprites, me rappellent étrangement Raiden fout cela n'est que fortuite coi



Le jeu se joue sur deux niveaux. En effet, suivant que vous soyez en hélicoptère ou en tank, les ennemis ne se situeront pas au même niveau. Si le tank peut abattre les hélicoptères, l'hélicoptère lui ne peut pas abattre les tanks. Il y a de l'injustice, je sais,





pour Swiv, l'animation hyper fluide, et cela quel que soit le nombre de sprites. Il y a des ralentissements, mais ils sont rares. Pour ce qui est du choix des armes, détail essentiel pour un shoot them up, on en trouve autant d'un côté que de l'autre. Les graphismes sont nettement plus fins chez Swiv, alors qu'ils faisaient très bâclés sur STG. Pour ce qui est décor, par contre, les deux softs se valent. Ceux de Swiv, tout comme STG, n'ont rien d'extraordinaire. Malgré cela, Swiv sort vainqueur, avec facilité, qui plus est.



Décidément, on se plaignait souvent de ne pas avoir plus de softs se jouant à deux, nous voilà comblés! Super Swiv est un shoot ther

qui, sans être particulièrement or cumule plusieurs mérites. Tout d'abord je ľai déjà dit, il se joue à deux. Ensuite, l'animation est d'une fluidité démenranimaton est une nuotre dernen-tielle. Elle fait véritablement penser à celle d'un jeu d'arcade. Pas le temps de respirer, surout pour la jeep qui doit aussi faire attention aux obstacles pour ne pas-rester bloquée, le scrolling continu ne per-mettant pas de reculer. Super Swiv devrait ravir tous les fans de STU rapides et moyennement difficiles. Pour une is que l'on ne finit pas le jeu en deux heures!



Rares sont les jeux à scrolling vertical qui peuvent se jouer à deux sur Super Famicom. Lorsqu'en plus, ils sont de la qualité de Swiv, on a absolu-

ment rien à ajouter. A bord de votre hélicoptère de combat ou de votre jeep d'assaut, vous arpenterez des régions qui déborde-ront de sprites superbes jaillissant de toute part. Si vous aimez l'action, la vraie, vous ne serez certainement pas déçu par Swiv tant ce jeu ruisselle de bonnes surprises. Si les décors ne sont pas très éclatants et ne changent pas suffisamment à mon goût, les amateurs de Shoot'Em Ups en prendront plein la tête et, finalement, n'est-ce pas cela qui compte?

J'm DESTROY



GRAPHISMES: 13 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 13 SON: 13 TOTAL: SEUL 77% A DEUX 84%

EDITEUR: COCONUTS JAPAN

GENRE : SHOOT THEM UP

TAILLE CARTOUCHE :

8 MB

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

NOMBRÉ DE JOUEURS :

1 00 2

CONTINUE: NON

MACHINE: JAPONAISE

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 137





compresses, sense, so a reserver ten verres, accession, il faudra trouver la bon passage, colai monant vers saires pour faire menter le nivesse de l'esse. Ensuite, il faudra trouver la bon passage, colai monant vers Tornado, le but du jou sorn de ne pas mourir source pour contrombunest in messan not tous, tasserts, in touser troover so non passage, coust measant vers-our audient to i'on respire de l'oxygène. Car caux air, in balle Storm rendre l'âme : La premier qui laisse, un occrer ou i ou rospire un a uspane, son sons sons com mourir la plus belle femme de tous les comics, attention!

piderman le sentait. Son spider sens l'avait prévenu. C'est un peu comme lorsqu'on se lève alors que Madame Soleil vous dit de rester couché, et que, bravant la prophétie à deux francs, vous sortez pour vous faire écraser par un 38 tonnes. On a tous, à quelques légères variantes près, connu ça. Spiderman donc, sentait le danger. De plus, l'absence des X Men l'inquiétait étrangement, ou strangement devrait-on dire! Ah! Ah! Qu'est-ce qu'on rit! Spiderman se lance donc dans une enquête qui, finalement, le fera tomber dans un piège. C'est d'ailleurs dans ce piège qu'il retrouvera quatre des X Men, emprisonnés eux aussi. Le temps de prendre des nouvelles de tout le monde, de se faire la bise ou de se serrer la main, c'est selon, vous devrez être prêt à repartir! Cette fois, c'est pour survivre! Tombés dans le piège d'un malade mental profond, genre M. Jospin mais en plus grave, les X Men et Spiderman auront bien du mal à sauver leur peau et leur déguisement à la JP Gautier. Suivez moi, je vous fais une visite guidée des lieux et, croyez moi, ça vaut le coup d'oeil! l'allais oublier! Mettez-vous un fond musical béton si vous voulez vraiment être dans l'ambiance.



Lancez votre toile, faites un saut au millimètre, tirez, au besoin, une relaie de mini-toiles mortelles, cellez-rous aux murs... jouez l'araiune turure un interventes universités, cuitatrius dus intéres pause estéti quée quoit Le niveau de Spiderman est le plus facile des cinq niveaux avec colui de Storm. Commencer donc par là, peur ne pas être complètement cerus du storm. Longmaneux voir par 10/, pour un pais vers con déconcerté devant un jeu qui nu fait pas partie des plus faciles.



attendent à tous les coins de caverne, et un robet tueur apparaîtra lersque yous n'îrez pas assez vite. L'un des nivoeux les plus difficiles.



TRE STAR WARS

Deux jeux d'actions qui, chacun dans leur genre, proposent de la variété. Lequel de ces

deux softs multi-actions est, à votre avis, le vainqueur de ce sanglant duel? Des deux côtés, on est gratifié de musiques exquises, superbes, géniales... L'un et l'autre proposent de la variété et de l'originalité dans leurs diverses séquences de jeu. A ce propos, il faut signaler que Star Wars exploite plus les capacités techniques de la

205 ac 00924480 BABY O TON

console. X Men, tout en étant graphiquement travaillé, n'utilise en rien les capacités de la 16 bits Nintendo (en dehors, comme je l'ai déjà signalé, des sons). En ce qui concerne la durée de vie, les deux softs se valent. Alors? Dilemme? "Entre les deux mon coeur balance". Accordons, d'un "geste magnanime", la victoire à Star Wars qui a su tirer pleinement profit de la console.



Cet air, cos griffes, cette tenue vous disent quelque chose, mais ce nom, Wolverina... Your ne vous tromper pas, il s'agit là du célèbra Cerval. Dans cet univers de jeuets, faites un carnage, percez les parois à l'aide de vos griffes et progressez plus haut, toujours plus haut! Une vie supplémentaire vous attend, quoique part à gauche de l'ocran.





- · de la variété ET de l'originalité
- (on rêve!)
 des musiques excellentes.
- difficile à souhait.



 n'exploite pas les capacités de la console.



C'est de la qualité que vous recherchez pour vos fêtes de Noël? C'est un soft très beau, aussi bien au niveau visuel que sonore, qui, à l'inverse

d'un Magical Quest, ne se termine pas en un après-midi! Vous êtes alors bien tombé avec les X Men. Non seulement le jeu offre de la variété. is en plus, il est magnifiquement réalisé dans le domaine sonore; c'est une reussite, aussi bien au niveau des aphismes que de l'animation. Une fois que l'on a commence, on ne peut plus s'arrêter. Un soft comme celui-là, on en demande la suite! Vite, les X Men 2!



Si vous désirez un bon jeu, un très bon jeu, un excellent jeu, vous pouvez aller, les yeux fervots pouvez aitre, les yeux ter-més et la langue pendante, chez votre revendeur préféré, vous ne serez pas dégu. Et pourtant, il ne faut pas croire que ce titre soit parâit par-tout. Tenez, par exemple, il n'utilise pas le

mode 7, ce qui est teujours regrettable pour une Super NES. A part cela, à n'importe quel niveau que se soit, Spiderman and The X-Men est parfait. A l'écran, tout bouge bien, les graphismes sont fins et lumineux; bien, les graphisties soite ins cambien les animations des personnages împeccables et les musiques sublimes. De plus, Spiderman est doté d'un grand intérêt et d'une variété de jeu sans égal sur cette bécane actuellement. Un must





EDITEUR: ACCLAIM MACHINE: AMERICAINE TAILLE CARTOUCHE: 8 MB GENRE: ACTION DIFFICULTE: DIFFICILE NOMBRE DE JOUEURS: 1 CONTINUE: NON NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISMES: 17 **ANIMATION: 17** MANIABILITE: 18 SON: 19 **TOTAL: 95%**



JE REVAIS D'UN AUTRE MONDE...



Grand moment de solitude humaine ! Mais qu'est-ce que je peux bien foutre là ?



accélérateur de particules, c'est dangereux ! Mais il n'en a fait qu'à sa tête, Lester Knight Chaykin. Passant des jours et des nuits sur des recherches très pointues dans le domaine du nucléaire, il a fini par tenter le diable. Je vous explique en deux mots ce en quoi consistaient ses travaux car ceci n'est pas vraiment explicite dans la doc! Un accélérateur de particules est constitué d'un gigantesque tube en cercle dans lequel on peut accélérer magnétiquement des particules, en leur faisant faire plusieurs tours jusqu'à ce qu'elles se rencontrent entre elles, boum ! ça fait des explosions microscopiques (et encore, c'est un euphémisme) que l'on prend en photo. On étudie ensuite les clichés en faisant des calculs compliqués, cela permet de découvrir de nouvelles particules encore plus minuscules que les précédentes. Mais revenons à ce cher Lester qui se voit victime d'un accident spatio-temporel, à cause d'un banal accident dû à la foudre tombant sur l'accélérateur. Les particules qui étaient accélérées se voient soudain déviées et accélèrent encore plus, dépassant la vitesse de la lumière (une hérésie physique) faisant ainsi voyager le brave chercheur dans l'espace-temps. Ce dernier se retrouve plongé dans un autre monde (Another World en anglais d'où le titre). Il aurait pu atterrir dans un monde rose bombon dans lequel les lacs auraient été remplis de mousse au chocolat et où les filles lui auraient toutes dit oui. Mais non ! Il s'est malheureusement fourré dans un pétrin hors du commun, un vrai truc de jeu vidéo en fait! Pris au piège dans un monde glacé et froid, ce dernier va devoir se sortir de tout plein d'aventures bizarres et dangereuses. Pour vous, cela se résume à le faire progresser dans une série de niveaux qui se suivent à la manière d'épisodes de feuilletons. Certains seront liés en ce qui concerne les actions à entreprendre. Dans chacun, le but est d'avancer toujours plus en avant en résolvant des énigmes et en réalisant des actions très précises. C'est votre timing et votre dextérité qui feront la différence car les pièges sont nombreux. Un jeu original et envoûtant.

LE PREMIER NIVEAU



Vos sortez de la piscion on 1 et allez à droite on murchant (im pas nostràmet, camme qu, mise de ries I À fiscan seinant, vous rescortez des sandsses que vous forzante de pied, chacume heur tiur (II) e un deux.) Continent à droite, toujours o manchant et, die vour a mirche à l'érans miseut content anne sur le forzans et de la comme de la





Le bureau, le siège et Lester (vous donc) se retrouve tous trois transportés dans un monde plutôt louche, et sous-marin qui plus est ! Matter le cursour vers le haut et remonter fissa à la surface. Des tentacules commencent déjà vonir du fond pour vous happer.



Lorsque vous tirez au pis-tolet laser sur un ennemi, colui-ci roste un court ins-tant pétrifié à l'état de squelette et disparaît, pfuit!











De l'eau, de l'eau, de l'eau de pluie, de l'eau de là-haut...









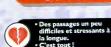
Comment óclator une porte quand on ne possède pas la clef? Utiliser son flingue on méga-patate !

Bagarre au corps à corps, mettez lui le doigt dans l'oeil !

- Un jeu original et sans précédent dans ce style.
- style.

 Un jeu passionnant du premier au dernier
 - niveau. • Une durée de vie inté-
 - ressante.

 Une ambiance sonore et graphique prenante.





Comme quoi, tout n'est pas que bleuté ou noir dens ce jeu. On ne peut pas encore dire que l'on voit la vie en rose, mais c'est tout comme en ce qui concerne les coe-



Quand vous arrivez de la plate-forme supérieure à gauche, n'oubliex pas de sauter par desses les pics siteés en centrobas Dans le cas contraire, vous voes ferex empalor.



Une curiouse apparition dans un ciel d'orage.



Il est difficile de ne pas adorer ce jeu et je peux vous dire que quand on y goûte, on ne peut plus s'en passer. La technique des polygones, les

graphismes, tous les éléments, donnent une ambiance bien particulière, unique. Pas de problème pour la durée de vie puisque le jeu est très difficile, heureusement que les mots de passe sont là!
Comme ce jeu nevateur ne praposse pas seulement de foncer tête baissée, et qu'il faut autant es creuser les méninges que d'avoir des réflexes d'enfer, on peut le faire entrer dans le club des meilleurs jeux Super Nintendo. OLVIER D.



Quelle joie de recevoir et de découvrir enfin, Out Of This World sur Super NES. Ce jeu, illustre par sa réputation, est un jeu qui devrait marquer sa génération. Si le scénario est

en héton armé, c'est également le cas de le réalisation qui utilise un nouveau concept de programmation sur console: les polygones. Ce nouveau concept révolutionne complètement le monde des jeux vidéo, puisqu'il permet une animation d'enfer des personnages, même si ceux-ci ne sont pas d'une beauté siderante. Une fois plongé dans le feu de l'action, on aublie complètement ce côté un peu décevant de Out Of This World et l'en se laisse complètement emporter par l'aventure, c'est en cela que ce titre est dément. J'm DESTROY EDITEUR: INTERPLAY
GENRE: PRISE DE TETE/ACTION
TAILLE CARTOUCHE: 8 MB
CARTOUCHE: RANGAISE
DIFFICULTE: DIFFICULE
NOMBRE DE NIVEAUX: 12
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEUR: 1
CONTINUES: PASSWORDS

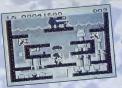
GRAPHISMES: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 13
TOTAL: 94%





Un univers conçu autour de plates—formes en étages avec des bulles d'eau qui se baladent et des ennemis très bizarres. Voilà ce qui vous attend dans Parasol Stars.





battre les ennemis, il faut se mettre à proximité d'une boule, ou même d'un annemi, at appuyer sur le houten adéquat pour la happer. Vous pouvez garder, ainsi, un projectile en attente collé sur le parasol pendant longtemps et le balan-



- L'ambiance habituelle de la saga Bubble Bobble.
- Une conversion excellente sur Game Boy.



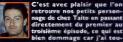
- Trop de choses pour un si petit écran, c'est fouillis!
- Le moins bon des trois jeux de la série (avis per-

3157151133 पाइयम्पराम् भागम् ।

es inconditionnels de la saga des Bubble Bobble en arcade ou sur consoles vont être heureux d'apprendre que Parasol Stars, le troisième volet de la série, sort sur Game Boy. Cette fois, et depuis longtemps, il ne s'agit plus des petits dragons du premier épisode mais toujours de Bub et Bob qui se retrouvent dans de nouveaux mondes toujours aussi féériques et bizarres. En fait, c'est Bub qui est le héros de cette aventure puisque Bob est parti en vacances (traduisez: on joue seul à ce jeu!) Bub, donc, a fait l'aquisition d'un nouveau jouet: un parasol! Non pas qu'il y ait trop de soleil mais les mondes qu'il va traverser sont peuplés d'ennemis et de petites boules d'eau. Grâce à lui, vous pourrez les attraper et les renvoyer sur d'autres. Les niveaux à traverser sont des mondes différents (monde des bois, de la musique, etc...)



Le monda de la musique avec un piano qu'il faudra bomberder à plusieurs reprises pour vous en débarrasser.



retrouve nos petits personnage de chez Taito en passant directement du premier au troisième épisode, ce qui est bien dommage car j'ai tou-jours préféré Rainbow Island à Parasol Stars. Néanmoins, la conversion de l'arcade est excellente et le plaisir ludique quasi total. "Total", car on retrouve les tableaux complètement fous, les ennemis dégentés et les graphismes cartoons version glace à la fraise! "Quasi" car je trouve que le nombre de sprites est exa-géré, ce qui donne des tableaux embou-teillés. La lisibilité (et donc la jouabilité) en prend un coup. A part cela, ça roule pour Bub, le héros de jeux décidément bien sympatoches sur console

OLIVIER

EDITEUR: OCEAN GENRE: ARCADE DIFFICULTE : DIFFICILE NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 **NOMBRE DE JOUEURS:**

CONTINUES: 2

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 15 SON: 17 TOTAL : 86%

GAME BOY

USE THE FORCE,



Arrivé sur l'Etoile Moire, vous devez lutter contre dos hordes de Stormtrooper, los soldets blancs de l'Empire.



Remarquez la vitesse à laquelle vole votre vaisseau dans les couloirs de l'Étoile Noire, ce shoot—them—up en vue de dessus annonce le dénouement.



Les scènes 3D de combats spatiaux sont trépi-



h la Guerre des Etoiles, que de souvenirs lors de sa sortie en salle il y a bien longtemps! La trilogie de Georges Lucas a marqué tout le monde du cinéma et, en particulier, les fanas de science-fiction qui ont été les témoins de la construction d'un univers mythique où deux forces opposées mais provenant d'une même source se mènent une lutte sans relâche. celle du bien contre le mal, représenté par le terrible Dark Vador et l'Empire. Le jeu Game Boy vous propose de rejouer les principales scènes du film en se plaçant du côté de l'Alliance, c'est-à-dire des gentils Jedi, luttant contre l'Empire. Vous commencez par camper le rôle de Luke Skywalker, héros Jedi, rebelle parmi les rebelles et soucieux de faire exploser l'Etoile Noire à la fin du film, pardon, du jeu... Je raconte la fin car tout le monde la connaît! D'ailleurs, il sera beaucoup plus difficile pour vous

d'amener Luke et ses amis jusqu'à cette fin alors qu'en ayant simplement vu le film, vous comprendrez! Vous commencez dans le désert de Tatooine, à bord de votre landspeeder qui progresse en vue de dessus entre les monstres rares, mais collants, et les tourelles ennemies. Six grottes sont à découvrir dans le désert, dont trois capitales. Dans une, vous trouverez Obiwan Kenobi qui se joindra à vous, dans d'autres, vous aurez un auto-fire (la première, passage obligé), des boucliers pour le Faucon Millenium, de l'énergie, des vies et surtout votre sabre laser Jedi que vous pouvez utiliser quand bon vous semble, en alternance avec le flingue. Si vous trouvez la sortie, vous arriverez dans la Cantina et ses rues pleines d'ennemis. Lorsque vous entrez dans des grottes (et dans la cantina) le jeu passe en vue de profil et consiste en un mélange plates-formes et beat-them-up à tir. N'oubliez pas de récupérer R2-D2 dans le Sandcrawler qui se trouve dans le désert, rencontrez Han Solo dans la Cantina, il se joindra à vous (il peut tirer des coups plus puissants que les vôtres). Allez au Mos Eisley Spaceport pour trouver le Faucon Millenium qui se trouve dans un hangar dont je connais le numéro mais pas vous (hé, hé!) Des scènes de hangars (dans lesquelles vous ferez connaissance avec les Stormtrooper tout blancs) feront alors place à la traversée (héroïque) du champ d'astéroïdes en 3D. Arrivé sur l'Etoile Noire, vous devrez à nouveau traverser des hangars et vous aurez droit à un passage d'ascenseurs qui vous occupera un bon moment, un vrai labyrinthe! Munissez-vous d'un papier et d'un crayon et faites-vous un plan, c'est le seul moyen de vous en sortir! Un conseil: il vaut mieux monter! Vous irez ensuite dans la salle du Tractor Beam, cet immense générateur qui attire tous les vaisseaux vers l'étoile noire, les empêchant de l'attaquer à vue. Une petite séquence de destruction de ce boss (différente de la NES) vous fera utiliser le laser de Han Solo, plus puissant. C'est ensuite au tour de la Princesse Leia d'être délivrée de sa prison, puis au tour de la fameuse scène de la poubelle dont les murs tentent de vous presser comme des citrons. Un énorme serpent vous en fera voir de toutes les couleurs! Retrouvez le Millenium et c'est parti pour des combats spatiaux en 3D jusqu'à la base rebelle. R2-D2 donne

les plans de l'Etoile Noire aux grands stratèges qu'I lancent Luke et ses potes à l'attaque de l'Etoile Noire. Un shoot-them—up en vue de dessus et aux scrollings horizontaux et verticaux fait son apparition jusqu'à la scène finale de destruction de l'Etoile Noire, en envoyant un méga-caramel dans le trou; évitez l'alcool car il faut savoir viser. Voilà, le jeu est terminé, merci d'être venu, l'Empire n'est plus, du moins jusqu'au prochain i

épisode!



Les développeurs (étrangers) de Star Wars sur Game Boy qui tra-vaillent pour Ubi Soft ont dû se soumettre exactement au scéna-rio et aux phases de la version NES. Il a fallu évidemment tout reprogrammer car les processeurs des deux machines sont com-pletement différents. En ce qui concerne les graphismes, tout a été refait en suivant sur vidéo le jeu NES qui avait été filmé dans sa totalité. Il faut savoir que les cartes des labyrinthes sont les mêmes dans les deux versions, par exemple. Par contre, quelques problèmes se sont posés quant aux spécificités techniques de la Game Box Certains écrans NES contenaient des presses, par problèmes se sont posés quant aux spécificités techniques de la Game Boy. Certains écrans NES contenaient des presses, par exemple au nombre de deux, sur la droite d'un écran, alors que la Game Boy ne peut en afficher qu'une. Comme le passage sous la seconde presse dépend de la première, il faudra câtonner sur Game Boy, cela donne du piment au jeu. D'autre part, le nombre de couleurs n'étant que de 4 (des niveaux de gris) sur Game Boy, il a fallu entourer les projectiles tirés par Luike de blanc, pour que l'on puisse les voir. La jouabilité, ensuite, a été revue pour éviter les crises de nerfs occasionnées par la version NES, bien trop diffi-cile à terminer. Pour l'anecdote, sachez que l'on termine quand même le jeu en 34 minutes excatement, chez Ubi, sans s'arrêter, en ne passant que par les endroits importants et en connaissant certains tips, certains passages et le jeu par coeur!



Jne boule qui redonnera do piment à votre énergie.



La Cantina et ses saltimbanques. Han Solo n'est pas loin!



L'écran de sélection des personages et de lours armes. Remarquez le poercentage indi-quant en bas, à droite, où veus on êtes dans le jeu.



ter cinq fois de suite l'un des



Enfin, un jeu Game Boy qui dépayse et in apporte un nouveau plaisir, celui du jeu reprenant un thème ultra classique de la science-fiction, pour en faire une série de phases éclectiques toutes reliées

ture. Nombre de jeux ont déjà tenté le coup en se ssant lamentablement (je pense, par exemp récent Start Treck). Dans Star Wars, qui est la fidèle aptation de la version NES, la diffculté insurmonble en moins, on découvre toutes les aventures des héros de la saga de Georges Lucas comme dans le film. Chaque scène est prétexte à un niveau du jeu et l'on passe avec bonheur de phases plates-formes et beat-them-up aux phases dans l'espace pour en finir avec un shoot-them-up. Les développeurs ont réussi ce tour de maître de rendre les différentes phases toutes aussi passionnantes les unes que les autres et en complète interactivité. Moi, j'adore et j'en OLIVIER



- Un éclectisme qui n'entame en rien la qualité générale
- Des graphismes somptue tout le film y est! Un intérêt énorme vu la phismes somptueux, grandeur de l'espace de jeu.



Un peu plus d'aventure aurait été sympa!



Lo Tractor Beam qui attire les vaisseaux contre l'Étoile Noire peur la protéger.



EDITEUR: UBI SOFT GENRE: ACTION/AVENTURE NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1 DIFFICULTE : MOYENNE **NOMBRE DE NIVEAUX : 22 NOMBRE DE JOUEURS :**

CONTINUES: 9

GRAPHISMES: 17 **ANIMATION: 18** MANIABILITE: 18 SON : 16 TOTAL : 92%



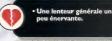
Le Faucon Millenium, onfini











vous rapporter des points.



Descendez dans le trou et vous en serez q voyage dans l'espace.

ic et Mac sont de retour sur console et, cette fois, c'est la Game Boy qui s'y colle! On retrouve à peu près les mêmes aventures que dans la version NES avec ce bon vieux Ronnie Macdo qui a perdu son sac à malices. Vous pouvez choisir de jouer le rôle de Mic ou celui de Mac dans une aventure à deux niveaux de difficulté que l'on choisit au début de l'aventure. Le jeu se présente comme un jeu de platesformes classique en vue de profil et à scroling multidirectionnel. Vous devez engloutir le plus de "M" pour vous faire des points et progresser en évitant les ennemis. Pour les éliminer, emparez-vous des blocs qui traînent et balancez leur dessus. Il faut utiliser des plates-formes mouvantes et destructibles en prenant garde de ne pas se vautrer, malgré les neuf vies que l'on a au départ.



Les plates-formes sur la gar tent et descendent alors que des aves-souris attaquent simultanément.Boniour chez yous

Ce bloc va vous... bloquer. No problemo, il est aussi possible d'en ramasser en étant dessus. Le pass sera ainsi libéré.



GRIMACE

Pour accéder aux niveaux, votre personnage devra obligatoirement prendre les chemins passant par les niveaux. Il faut évidemment avoir passé un niveau pour passer au suivant.



l'exulte, je pinsonne, je colibrisse car je suis un vrai dosé du jeu de plates-formes sur Game Boy. Avec McDonaldland sur

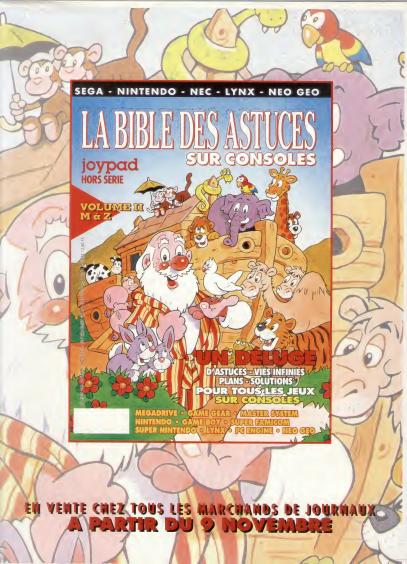
Game Boy, l'en ai pour mon argent, avec les intérêts en plus! On retrouve les deux héros de la version NES dans une version basée sur les mêmes éléments, mais différente dans son déroulement, tant mieux! Je trouve quand même que ce jeu n'est pas assez rapide et fait un peu penser, des sa prise en main, à un jeu pour les plus jeunes; mais lorsque l'on joue longtemps, on se rend compte que'il est difficile et long. Un jeu pour tout public donc, bien réalisé et prenant.

OLIVIER

EDITEUR : OCEAN GENRE: PLATES-FORMES DIFFICULTE : MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2 NOMBRE DE JOUEURS:** 1 DU 2 **CONTINUE: NON**

GRAPHISMES: 14 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 15 SON: 14 **TOTAL: 90%**

JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 150





SUPER MARIOL













a vue de Marioland se ait à la manière de uper Marie World sur uper Nintonde. Mario eut aller d'un monde à autre en empruntant les homins qui les rellant.





lors que Mario, que l'on ne présente plus, continuait sa croisade à Sarasaland contre Tatanga, une de ses vieilles connaissances refit surface. Connaissez-vous Wario, le copain d'enfance de Mario qui a toujours été jaloux de sa popularité dans le monde des jeux vidéos. Wario, c'est l'anti-Mario: habillé de la même façon avec la salopette de plombier, il est muni des mêmes gants et de la même casquette mais avec un sigle de Mario à l'envers. Le "M" devient ainsi un "W" comme dans Wario! Pour une fois, il semble bien que le faux-ami de Mario ait réussi à s'emparer de son château. Marioland est donc en danger et Mario doit intervenir. Le problème est que Wario a pris soin d'éparpiller les six pièces d'or du château à travers Marioland. Il faut ces six pièces pour ouvrir la porte du château. Chaque pièce est gardée par un boss à la solde de Wario et constitue le dernier niveau de six mondes contenant plusieurs niveaux. Il y a la Pumkin Zone et son monde des horreurs, la zone de l'espace dans laquelle Mario peut jouer au Cosmonaute, la zone de la tortue qui fait nager Mario en eau trouble, etc... Les pouvoirs de Mario peuvent prendre plusieurs aspects. Outre les classiques bonus rendant Mario invincible, le transformant en Super Mario (plus grand), en tireur de boules de feu, vous trouverez une carotte qui fera voler Mario devenu Mario-lapin ou pourrez le faire nager. Mario peut se balader dans Marioland librement, en allant d'un monde à l'autre, mais il doit traverser tous les niveaux d'un monde pour atteindre le dernier afin de vaincre le Boss et récupérer la pièce d'or. Des salles secrètes, des warp-zones, des bonus de fins de niveaux et même un lackpot accessible à tout moment font de ce jeu ce qu'il est: un immense espace de plates-formes dont Mario doit venir à bout le plus rapidement possible. Heureusement que trois sauvegardes vous permettent de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'aviez abandonné après avoir éteint votre Game Boy. Merci Nintendo!





Hey les mecs, c'est Mario! ·Une bonne durée de vie. Une jouabilité inégalée.



Un sprite tros gros par rapport

On connaît d'avance les mondes à découvrir et leur nombre.







Et un Boss un meins, un! Récupérez la pièce d'or et amenez la à la porte du château. Vous aurez déjà parcouru 1/6ème du jeu précédant le monde se trouvant derrière la porte de château.



SUPER MARIOLAND

facile! Tout va se jouer dans les nuances, alors prenez une aspirine, relaxez-vous et écoutez le message de Frère-Olivier! Super Marioland est toujours resté, avec Tetris, mon jeu préféré sur Game Boy. Même si ces graphismes ne sont plus aujourd'hui ce que l'on fait de mieux sur cette console, même si Mario était

un peu trop petit, même si je l'ai terminé depuis longtemps, cette cartouche reste toujours dans l'une des deux petites sacoches de l'étui Game Boy. Et Super Marioland 2? Eh bien, je suis un peu déçu car les graphsimes ont été retravaillés et je trouve le sprite trop grand par rapport à la taille de l'écran. De plus, on sait à peu près d'avance où l'on va. Les nouveautés sont là mais l'originalité coutumière de ce genre de jeu est curieusement absente. Super Marioland 2 est un super jeu



mettent de reprendre le niveau à cet undroit plutôt que tout recommencer lorsque vous perdez une vie.



A la fiu de chaque niveau, il est pessible de sortir en m nt jusqu'à une clochette qui vous amènera à ce niveau unes. Une pince ira chorcher un cadeau plus en meins sant comme dans les machines à sous de foires.

Depuis le temps, vous devez et que je m'emballe chac qu'il fait une nouvelle apparition. Je finis par me dem s'il m'arivera un jour d'être

déçu par un Mario, mais qui sait, peut-être n'aimerai je pas Super Mario XXIV quand il sortira en 1998! Super Marioland 2 est donc. une fois de plus, une petite merveille. Le style est bien sûr toujours le même, un jeu urs le même, un jeu de plates-formes à la Mario et, comme d'habitude, Nintendo y a mis quelques innovations très sympas. Est-il encore necessaire de préciser que la maniabilité est parfaite? C'est le contraire qui aurait été étonnant! Ce jeu, il vous le faut car s'il ne figure pas dans votre ludothèque, autant jeter votre Game Boy par la fenêtre, ce qui serait vraiment dommage.

béton, mais je préfère le premier épisode.



Le genre de test agréable! Cela fait vraiment plaisir d'être testeur and on vous apporte le dernier Mario sur un plateau! Mais trêve de laisser-aller, parlons de cette petite merveille! Je dois dire que j'ai quand même quelques critiques de fond que vous pouvez aller découvrir dans le face à

face avec Super Marioland ci-dessus. Pour l'aspect technique, pas de problème, comme vous vous en doutez. L'animation est clean et les graphismes ont été revus et corrigés par rapport au premier épisode. Quant à la jouabilité, c'est le panard de première classe! On peut faire confiance au savoir-faire Nintendo. Des nouveautés et des originalités ont été apportées et la grandeur de l'espace de jeu est toujours d'actualité. Un superbe jeu de plates-formes, inévitable pour tous les amateurs du genre. OLIVIER



EDITEUR: NINTENDO GENRE :PLATE-FORME NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1 DIFFICULTE : MOYENNE NOMBRE DE NIVEAUX : 6 MONDES **NOMBRE DE JOUEURS :**

CONTINUES: SAUVEGARDES

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 17 MANIABILITE: 19 SON : 17 TOTAL : 04%

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 153



PETERAI GUEULE!

ça y est, votre adversaire est KO, il ne vous reste plus qu'à rer le spectacle et à espérer qu'il ne se relève pas!

J. J. 2 . 7 . .









Enfin, un peu du repos bien mérité! Profitez-en pour recharger vos accus et dormir un peu. Mais pas trop quand même, hein!



- Un grand nombre de coups. La musique et l'ambiance.
 Les graphismes fins et colorés.
- · Le jeu à deux sauve le tout.



- Beaucoup trop facile! Pas de password.
 Une animation un peu lente.
- Pas assez d'options.

GORGE FORMAN 30

eorge Foreman, dont tout le monde croyait savoir qu'il était définitivement parti à la retraite après avoir remporté son championnat du monde en 1973, a fait ce que l'on appelle un "come back" réussi. En effet, plus de dix ans après son dernier match officiel. il est revenu, toujours aussi déterminé et fort que jamais, en gagnant 24 combats dont 23 par KO, en trois saisons seulement!

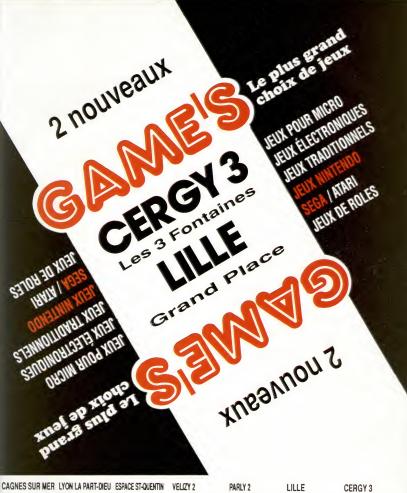
Dans ce jeu, vous allez avoir la dure tâche d'incarner Foreman en personne, pour des combats mythiques et très disputés! Le but étant d'écraser la concurrence et d'effacer toute opposition trop sérieuse, pour enfin assouvir votre rêve le plus fou, le plus dingue: devenir champion du monde des poids lourds!

Ne croyez pas que ce n'est qu'une utopie. Avec toute la panoplie de coups dont vous disposez, tout est possible. Vous pourrez d'abord choisir la rapidité avec laquelle vous pourrez donner les coups. A ce propos, il semble évident que le réalisme voudrait que l'on joue en mode 'fast"! Une fois sur le ring, vous pourrez délivrer toute votre hargne et votre science du jeu. A l'aide de crochets, d'uppercuts, de directs au menton, de coups de boule (ah non, pas ça!) et autres esquives en tous genres, le combat risque d'être rude! Surtout que vous possédez un Superpunch! A chaque repos, les juges vous attribueront un certain nombre de points selon votre prestation. Après chaque victoire, vous vous verrez attribuer des points de puisssance qui vous permettront d'alimenter votre "banque de puissance" pour acquérir une plus grande résistance, un meilleur jeu de jambes et une plus grosse patate!

TRAZOM

EDITEUR: FLYING EDGE GENRE: SIMULATION SPORTIVE NOMBRE DE NIVEAUX : 4 COMBATS DIFFICULTE : FACILE **NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEURS :** 1 00 2 CONTINUE : 1

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 12 MANIABILITE: 13 SON : 15 TOTAL : 78% à deux **68%** seul



7, bd Kennedy Tél. 93 22 55 21

Tél. 78 62 70 30

Tél. 30 57 13 43

Centre commercial Centre commercial Centre commercial Centre commercial Grand Place Tél. 34 65 18 81

Tel. 39 55 19 20

Tel. 20 13 92 92

Les 3 Fontaines Tél. 30 75 95 42





- · Une animation à couper le • Difficile de s'ennuyer!
 - Une action non-stop.
 Les cinq engins motorisés!
 Les musiques très "Out Run".

· Out Run, on commence à connaître, non?





on nom est Kurtz. Siméon Kurtz. A l'heure où l'écris ces quelques lignes, l'ignore si elles feront office de testament, ou si vraiment on pourrait un jour s'en servir afin de suivre ma piste. Car effectivement, je suis en pleine filature. D'ailleurs, je suis encore en train de me poser la question suivante: comment ai-je pu en arriver là? Je me le demande encore. Tout ce dont je me souvienne, est que l'on m'a volé des do-

cuments ultra-secrets qui se trouvaient dans ma mallette, et que maintenant, je dois tout faire pour essayer de

les récupérer. Si par malheur, ces dossiers vensient à tomber entre des mains malfaisantes, ce que ie redoute, il se pourrait bien que l'on assiste à un cataclysme irréversible! A moins,

évidemment, que j'y mette mon grain de sel, ce que j'ai bien l'intention de faire. Fort heureusement, avant de me larguer dans cette "jungle" indescriptible, les services secrets, qui sont affiliés au gouvernement américain et qui nient mes agissements pour raison de sécurité, ont mis toutes sortes de véhicules à ma disposition. Car j'ai aussi appris que je devrai traquer ces malfrats à travers toute l'Europe, que ce soit en France, en Espagne, en passant par l'Autriche, l'Italie ou l'Allemagne! Je devrai donc jouer les James Bond dans une Porshe, une Ferrari, un bateau à moteur, un letski et une moto! Rien que ça! Bien sûr, ça tombe sous le sens, il faut que je mène ma mission à bien et le plus vite sera le mieux. Qui pourrait envier ma position, aujourd'hui?! Alea Jacta Est !"







Bien sûr, si vous avez suivi la série des Out Run, et si vous prenez votre pied chaque fois que vous vous plongez dedans, vous serez comblé par ce nouvel épisode. Mais moi, j'ajoute-

rai que ce n'est pas parce que l'on est un nostalgique de ce pur jeu d'Arcade, que l'on va foncer dedans tête baissée, sans réfléchir. Non. Car il faut bien voir ce qu'il y a de nouveau. Avec 5 véhicules aussi éclectiques que ceux que l'on nous donne, il est difficile de ne pas craquer! Mais c'est vrai aussi que vous avez intérêt à vous accrocher. C'est en effet difficile, et c'est bien pour ça que récolter des tur-bos ou des munitions sera vraiment primordial. En tout cas, pour décoiffer, ça TRAZOM CO

NOMBRE DE JOUEURS : CONTINUES: 3

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 15 SON: 14 TOTAL : 80%

EDITEUR: US GOLD

GENRE: COURSE AUTOMOBILE

TAILLE CARTOUCHE :

DIFFICULTE : DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

VOTRE SPECIALISTE CONSOLE SUPER FAMICOM

NEO.GEO - MEGADRIVE - MEGA CD - NEC NEC CD - GAMEBOY - GAMEGEAR

VENTE PAR CORRESPONDANCE du Lundi au Samedi exclusivement au (1) 49.39.05.72

LES NOUVEAUTES EN AVANT PREMIERE EN DIRECT DU JAPON



SUPER FAMICOM

MICKEY MAGICAL QUEST SUPER STAR WARS ANOTHER WORLD FATAL FURY HUMAN FI GRAND PRIX TINY TOONS ADVENTURE **FINAL FANTASY 5** RAMNA 1/2 N2 COMBAT TRIBES VALKEN JOE ET MAC 2 SUPER KICK OFF LOONEY TUNE **VOLLEY BALL TWIN GUN FORCE** BUSHING BEAT RAN SUPER VOLLEY BALL FLYING HERO SUMO SPIRIT

CAPCOM POWER STICK SUPER SCOPE CPS INFRAROUGE

AMAZING TENNES

MEGA CD

PRINCE OF PERSIA
THUNDER STORM FX
RISE OF THE DRAGON
AFTER BURNER 3
COMICS FSTORIES
DARK WIZARD
HEAVY NOVA
ERNEAST EVANS
SUPER LEAGUE
ETC.....

MEGADRIVE

SONIC 2
POWER ATHLETE
TORTUE NINIA
MICKEY ET DONALD
ETC

GAMEGEAR

SONIC 2 STREET OF RAGE SHINOEI 2 ETC

JEUX Super Nes Nous consulter

TELEPHONEZ POUR LES NOUVEAUTES

GAME BOY

MORIOLAND 2 ROCKMAN 3 TOM ET JERRY LOONEY TUNE ETC....

NEC - CD NEC

SUPER PROMO ET NOUVEAUTES

GAGNEZ UNE CONSOLE

COMBO AV + 3 JEUX ARCADES

STREET FIGHTER 2 - DOUBLE DRAGON - BATTLE DODGEBALL

BON DE PARTICIPATION A DEPOSER DANS LE POINT DE VENTE LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS (IISTO ci dessous) OU A EXPEDIER A :

i . D . E 31, rue de Mesceu 75008 PARIS TEL: 49.39.06.72

Grand Tirage du 15.01.93 NOM : Prénom: Adresse :

CP :

Ville :



VENTE SUR PLACE - UN SPECIALISTE PRES DE CHEZ VOUS

PARIS.ELE

20, rue Littré 75006 PARIS

TEL: 45.49.19.39

lundi au samedi de 19:00 à 20: Dimanche de 19:00 à 19:00

NEUILLY SUR SERVE

LIBRAIRIE DE BAGATELLE

5, RUE ERNEST DELOISON 92200 NEUILLY SUR SEINE

BASTIA

MUCKOMGINIGO 1, av mal sebastiam 20200 bastia

TEL: 95.32.79.42

s had as semed \$100 12500 - 14500 12500

LYNX



PINBALL

'emblée, je vous lance

mon venin en pleine poire: plutôt que d'aller traîner dans les cafés et autres bars malfamés, très tard le soir, pour aller vous défouler sur tous les flippers, je vous conseille vivement le palliatif inoffensif que constitue ce jeu sur Lynx. Et toc! Non seulement, vous ne risquez pas de vous faire éjecter par le Barman, mais en plus, vous ne dépenserez pas un sou, et vous pourrez recommencer autant de fois que vous le désirez ! C'est-y-pas beau ça ? Oui, hein ? Et attendez, ce n'est pas fini ! Car je ne vous ai pas dit que vous pourrez vous éclater sur deux flippers ! Oui, monsieur ! Sur celui d'Elvira, vous savez, la Princesse des Ténèbres, vous devrez, bien sûr anéantir les forces du mal qui traînent sur Terre depuis trop longtemps déjà. Sur l'autre machine, appelée Police, votre rôle sera d'éliminer toute la racaille délinquante qui déferle dans nos rues, de plus en plus nombreuse et, surtout, de plus en plus souvent. Vos seules armes seront les deux Flips, qu'il vous faudra manier avec délicatesse pour viser des cibles précises. Mais ce



- La finesse des graphismes.
 L'impression de jouer sur un vrai flipper
- · Le seul et unique flipper de



- L'ambiance sonore semble étouffée.
 L'animation aurait pu être
- un poil meilleure!

Il faut avouer que pour un premier flipper dans la la thèque de la Lynx, on est quand même en droit d'être satisfait. Bien sûr, il y a

quelques points de détail à régler mais, dans l'ensemble, la réalisa-tion est à la hauteur de nos espérances. On sent bien que l'on joue à un flipper, et non à un quelconque jeu vidéo fai-sant office de succédané. Pour preuve, moi qui suis un adepte de ce type de défouloir, je peux vous dire que je me suis blen amusé et que je m'emportais devant le moindre faux-pas de ma part. Ou peut-être est-ce dû a la malchance? Va savoir, Charles! En tout cas, n'ayez eur de relever le défi. Je suis perlé que vous ne serez pas déçu

EDITEUR : ATARI GENRE: FLIPPER DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE NIVEAUX : 2 FLIPPERS **NOMBRE DE JOUEUR :**

CONTINUES: 3 BOULES

GRAPHISMES: 14 ANIMATION: 14 MANIABILITE : 15 SON : 13 TOTAL : 82%





BART NIGHTMARE BEST OF THE BEST BLUES BROTHERS CHUCK ROCK CONTRA III
DESERT STRIKE
DUNGEONS AND DRAGONS
DUNGEON MASTER

FI RACE OF CHAMPIONS
FINAL FANTASY LEGEND
FINAL FIGHT HARLEY HUMONGOUS ADV.

HOOK
HUNT FOR REDOCTOBER.
IMPERIUM
IREM SKINS GAME
JAMES POND JR
MAWASANCHALLENCE
LETHAL WEAPON MAGICAL QUES

CAA BASKETBALL UT OF THISWORLD

PINACE OF PERSIA
PUSHOVER
PADIO EL YER
SPANK'S QUEST
SPIDERIMAN XMEN
STARE WARS
STREET FIGHTER II
SUPER BATTER UP
SUPER BATTER UP
SUPER BOOS
SUPER GOAL
S SUPER MARIO KART 60 H2 TINY TOONS TOXIC CRUSADERS TOM ET JERRY

UNIVERSAL SOLDIER WARP SPEED 429 WINGSCOMMANDERS 440 440

ELEPHON

ISSES TES COMMANDES PAR ITEL 24/24 HEURES, 7/7 JOURS IUVERAS NOTRE TARIF COMPLET NFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!

HOOK.

JOE HT OJEST

KHUSTY'S FUNHOUS

KHUSTY'S FUNHOUS

KHUSTY'S FUNHOUS

KHUSTY'S FUNHOUS

HOONEY TUNES

MEQAMAN III

COULT OF GAS

PRINCE OF PERSIA

SIMPSON'S II

SPEEDBALL II

SPEE

TEL

TEL TEL TEL TEL

TEL

TEL TEL

475 439 290 TEL 200 TEL

415 TEL

400 TEL

439 TEL TEL

449 439

429

404

449

438 415

449

TOXIC CRUSADERS UNIVERSAL SOLDIE

100 TEL 100 TEL 100

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du nevi pour un ancien titre? Nous rachetous tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonais saut pour Super Fauicon Téléphones-nous dés maintenant pour les prix et notre accord. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boite d'origine,

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés .noni Les supers mis som ures cemandes , nom Tu peux les réserver en avance, et tu seras DES LEUR SORTIE parmis les premiers a jouer avec , IMPORTAIT: Les chéques et cartes bleves ne seront débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter: 20tr pour un jeu, 35tr pour deux jeux, 40tr pour trois jeux contre-remboursement: ajoutes accore 30tr, Livraison en 48HEURES. Pour l'étranger: téléphones-nous

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envois-nous une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse

NOUS AVONS MASTER SYSTEM GAME GEAR LYNX

;(0

ZIPP-KID GAMES BP No5 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

Tel: 30.64.54.54 No. de Membre Cheque

Contre-Remboursement Carte Bleue No.

Date d'expiration Pour les chéques superieurs à 1000tr un No. de carte est neci Téléphones nous avant pour confirmer la commande. Tous nes joux sont an varsion US ou FR.

Adresse

Ville Code postal Tel Jeur Console Prix

Frais d'envoi Total

Signature

NEC

AVENTURES DANS LA CITÉ, RACHID!









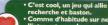


agdad, à une époque indéterminée, vous êtes en plein trouble car un tyran venu d'Occident, nommé Hyugues de Paine, a passé un accord avec le monde des démons pour s'emparer de Bagdad et de ses alentours. Heureusement, il reste Sadora, un ancien croisé resté au pays après des démêlés avec les autorités locales (voir Exile tout court). Il lui incombe don le devoir de sauver une fois de plus cette région du globe qui lui est si chère. Et puis, tant qu'il y est, il va demander aide à ses amis Rumi, Fakir et Kyndi. Evidemment, ils sont tous prèts à se battre envers et contre tous, et même plus. Pour cela, ils auront à leur disposition des tas d'items et plein plein d'armes. Ils pourront même, s'ils le désirent, utiliser la magie. Dans ces conditions, comment ne pas tous les sauver?



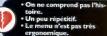


Commo toujours sur noc, les dessins animés d'introduction sont superbes, et ce jeu ne faillire pas à cette réputation



· Comme d'habitude sur nec,

l'intro est superbe.
• 4 personnages, c'est cool.
• Le système de points d'expérience est très bien













Voici le premier boss. Admirez au passage la boule qu'il vous envoie, et le superbe coup planté tombé descendant de Sadler.



Globalement ce jeu est riche. Comme ça, ce qui doit être dit est dit. Avec ses scènes d'arcade et d'aventure, en ne s'embéte pas un seul instant dans Exile II. CD Rom oblige, les musiques

impeccables et mettent parfaitele joueur dans l'ambiance medie-Bien que les textes des scènes sein de les comprendre puisqu'ils nt pas à grand chose, si ce n'est er des renseignements que l'an re de toutes façons lorsqu'on parles niveaux de ce titre. Avec une ane animation des divers personnages et une parfaite cohesien du scena o, Exile Il est un titre comme on I'm DESTROY



Dejà, d'entrée de jeu, je vous le discomme ça, cash, à froid, direct, etc., le japonais ne gêne aucunement dans les parties aventures. Cela se rit au strict minimum, il suffit de

parler à tout le monde et hop, une e et vous avez un nouveau stage. Du de vue realisation, ce n'est pas mauvais, ue les sprites réagissent assez bien, mais la presence d'un différentiel aurait été la enue. l'aime beaucoup le principe de changer de personnage en plein cours de l'action, un u à la manière de Valis IV. Les graphismes sont simpatoches, les musiques hyper-nickel, et les s animes soignés. Donc pourquoi hésiter? st qu'en ce moment y'a pas grand-chose à se mettre sous la dent sur Nec, point de vue news françaises. Si vous aimez les jeux à la Valis, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

GREG (C)

EDITEUR: RIOT GENRE : ACTION/AVENTURE MACHINE: SUPER CD ROM 2

DIFFICULTE: MOYENNE CONTINUE : ILLIMITES +

SAUVEGARDES

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 17 MANIABILITE: 19 SON: 19 TOTAL : 88%

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

e suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mals voilà: et ai c'était la fin du monde demain! J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sautel, je pourral considèrer un abonnement plus long, je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:....Prénom:....

Code postal:.....Ville:....

lmaginez un peu une course de stock car où quatre voitures s'affrontent dan un challenge international. Vous-y êtes? Bien. Suivant ces quatre ridicules sprites

de voitures, vous devrez alors, avec bien du mal, piloter votre bolide à vous, rien qu'à vous. C'est vrai, lorsqu'il y a pente des pentes, vous avez tendance à disparaître de l'écran, la vue restant au même niveau. alors que vous, vous en changez. C'est vrai, c'est

EDITEUR: T.HQ TAILLE CARTOUCHE: 4 MB **GENRE: COURSE AUTO** NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU2 (SIMULTANÉ) DIFFICULTE: FACILE CONTINUES: INFINIS NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

GRAPHISME: 10 SON: 07 ANIMATION: 08 MANIABILITE: 09 GLOBAL

41% A DEUX

gênant. Dans ces courses délirantes, vous pourrez tirer! Votre véhicule est en effet muni d'un canon! Le r toute cette histoire étant certainement le bruit que fait le canon en tirant. Ce "pchouit! pchouit!" n'a rien à faire ici. Un mot sur le scrolling à la "plus saccadé, c'est dur". Si c'est une impression de vitesse que vous recherchez, changez de coin! Même à deux simultanément, le jeu est lamentable. On rit beaucoup les cinq premières minutes en s'exclamant "oh! que c'est laid!", "oh! que la maniabilité est étrangère à ce jeu!"... et ainsi de suite. Le seul point amusant du jeu est que l'on peut écraser les vaches et les spectateurs. C'est peu.

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

EDITEUR: AMERICAN SOFTWORKS **GENRE: ACTION** NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2 DIFFICULTE: MOYENNE ONTINUES: PASSWORD NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 08 SON : 13 ANIMATION: 14 MANIABILITE: 11

Je trouve vraiment scandaleux de nous fourguer des jeux pareils sur une machine aussi puis-sante que la Super Nintendo (américaine). Vous ne savez sans doute pas que tous les éditeurs dans le monde doivent développer un produit et l'amener, quand il est terminé, chgez Nintendo, au Japon, pour être noté (sur 40). Si Nintendo met une note en dessous de 20, le produit esr refusé et ne peut obtenir la licence Nintendo. La question que je me pose est de savoir comment les mecs qui ont pondu

Skulljagger ont réussi à obtenir cette licence avec

une daube pareille? A quoi sert-il de mettre des notes et de bloquer des jeux, même après leur développement, pour laisser passer des merdes pareilles? Vous êtes un corsaire au grand coeur et devez blaster de l'ennemi dans une île au trésor. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel (fluide) et en vue de profil. Il faut constamment se battre contre les ennemis qui affluent de toutes parts et se balader sur des échelles et des plates-formes. Vous pouvez ramasser des pierres précieuses vertes qui jouent à peu près le même rôle que les anneaux de Sonic et des pierres rouges qui vous permettent de tirer des projectiles. Lorsque vous touchez un ennemi, vous perdez une pierre verte, hop la! Autant la musique et l'animation sont réussies, autant les graphismes et l'intérêt sont à ras des paquerettes, les lardons volent bas dans ce jeu! C'est simple, on dirait de l'Amstrad avec de belles couleurs, laissez tomber!

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

écialiste de l'occasion l'échange, des reprises sur toutes consoles. Dr Franken 285 F NOUVEAU: NUMERAL PLUS BOUTIQUE F 15 Strike Eagle.. 285 F Hit the Ice . 285 F rue Gustave-Delory - 59800 Lille Tarifs, nous co Krusty's Fun House .. 285 F SCD Ranma 1/2499 F Ouvert de 9 h 30 à 12 h 30 Lethal Weannn 285 F SCD Ranma 1/2......499 F Talesnin 285 F 285 F et de 14 h 30 à 19 h 30 Little Mermaid T2 - Arcade Game 285 F Looney Tunes 285 F Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi; ou par courrier au : 3, avenue Emile-Zolu 59800 LILLE Megaman III. .285 F James Pond Jr. Super off Road N E O - G 285 F E 0 NEC CD/SUPER CD Jimmy Connors Top Gun II 285 F Tennis 490 F TOUTES LES Art of Fighting 1590 F Zen . 285 F PC duo. 2490 F Lethal Weapon 490 F Burning Fight. .790 F Might & Magic II 490 F Turbo Express GT .. 1490 F Fatal Fury 1290 F 490 F SCD Baby Joe .. NCAA Basketball 450 F GAMEGEAR King of Push Over... SCD Browning 350 E the Monster II 1490 F Rapma 1/2 II SCD Cosmic Last Resort 1390 F Alien III 285 F Rabocop III... Fantasy III... 499 F Batman 285 F Ninia Commando....1390 F SUPER FAMICOM Road Bunner. SCD Dungeon Raseball Star II 1390 F MEGADRIVE David Robinson. 285 F Shadow Run.. .550 F Holyfield Boxing 285 F Andro Duno . 1390 F Mega CD + jeu2490 F Sonic Blast Man 590 F SCD Dungeon Mutation Nation 1290 F Indiana Jones 285 F Super Famicom Spiderman vx Xman 490 F Knight II550 F Robo Army 1190 F Prince of Persia 285 F 1690 F Star Wars 490 F SCD Exile II NOUVEAUTES Shinohi II 285 F 499 F Trash Rally 1290 F Super NES + jeu.....1490 F Street Fighter II .690 F SCD Loom 550 F World Heroes 1590 F Simpsons. 285 F Alien III.. 445 F Soul Blazer 490 F Super adaptor.....150 F Sonic II 285 1 SCD Populous 350 F 2020 Super Atomic Runner 445 F Super Aleste 590 F SCD Prince of Persia 450 F 1190 F Street of Rage 285 F Baseball. Bart 5 VS the Space NOUVEAUTES Super Off Road 450 F 445 F Mutants Super Pang 590 F Amazing Tennis... 490 F BON COMMANDE Dragon's Fury 445 F Super Slam Dunk 490 F Avelay .590 F Glevlancer 445 F Super Strike Fanle 490 F

Nom:

Adresse: ...

<u>DÉSIGNATION</u>

Chèque bancaire

490 F Bonk's Adventure Home Alone II .285 F 20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51 ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE I

Acrobat Mission.

Bart's Nightmare...

Blues Brothers

Bull VS Lakers ..

Dragon Quest V.

Cool World

Cybernator.

Fatal Fury ...

Golden Fighter

Ratman II

445 F

Gods

Lemminas

Maverick.

Predator II

Star Odissey

Terminator II

Twinkle Tale .

Muhammed Ali

NBA Challenge

Real Deal Boxing

Thunder Force IV.

590 F

490 F

490 F

490 F

490 F

490 F

490 F

690 F

590 F

590 F

Super Mario Kart

Tortues Ninja IV

Toxic Crusaders

Best of the Best

GAMEBOY

Tom & Jerry

Wings 2

Zelda III.

590 F

490 F

590 F

490 F

590 F

490 F

285 F

Tous pas envois se font Collesimo 48 H ou par Chronopost 24 H. Possibilité d'expédier à l'étranger (pous consulter) Bon à refourner à : NUMERAL PLUS VPC. 3. av. Emile-Zola - 59800 Lille

QTÉ

CCP

PRIX

Prénom

FRAIS DE PORT

Mandat-lettre

Accessoire consommable 30 F.

Matériel 100 F / Logiciel 20 F.,

Contre-Remboursement + 35 F

TOTAL

Tél :





ous êtes un soldat de la garde du Sultan. Heureusement pour vous, ce dernier est parti pour de lointaines conquêtes sans vous emmener avec lui! Par contre, là où vous avez moins de chance, c'est que le Grand Vizir laffar a pris l'intérim du pouvoir. Apprenant que vous fricotez avec la Princesse, fille unique du Sultan, il vous fait prisonnier, vous désarme et vous jette dans ses geôles profondes. Il demande ensuite sa main à la Princesse qui refuse tout net. Elle a maintenant 60 minutes exactement pour accepter ou



mourir. Vous devez profiter de ces précieuses secondes pour venir la délivrer et tuer Jaffar. Ce ieu est un ieu qui mêle l'aventure et l'action puisque vous devez vous frayer un chemin dans des labyrinthes de galeries bourrés de pièges.



EDITEUR: MINDSCAPE GENRE: AVENTURE/ACTION DIFFICULTE : DIFFICILE NOMBRE DE JOUEURS : 1 **CONTINUES: PASSWORDS** NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 12 **GRAPHISME: 16 ANIMATION: 18** MANIABILITÉ: 17 SON: 15

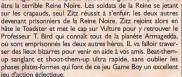
TOTAL: 05



\mathbf{u}

es Battletoads sont les nouveaux héros Nintendo du moment. Il y a Rash, le plus farceur du groupe, Zitz, le chef incontesté et le stratège, et enfin, Pimple qui préfère de loin la force brutale à l'esprit! Alors qu'ils

étaient en train de siroter un cocktail de l'espace en regardant avec insistance une danseuse su thoraw Thalienne dans une taverne galactique de Lost Vega, les trois crapauds eurent une grande surprise! La danseuse se révéla







ds arrive sur Game Boy entre la sortie d'une v NES (testée le mois dernier) et une version Super Ninte is retrouverez tous les aspects d'un bon jeu d'act lectisme qui permet au joueur d'en avoir pour so orsqu'il achète une cartouche. Les phases beatbes avec des plates-formes et des pièges à évalement très grands et animés façon cartoon. L ses sont tout aussi fluides et pr nantes. Un jeu violent, beau et p our. A voir pour les accros de l'action.

EDITEUR: TRADEWEST GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
OMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 18 ANIMATION: 17 MANIABILITÉ : 16 SON: 16 TOTAL: 91





ET UNE TERRE A SAUVER.



I était une fois un monde complètement loufoque, voire même absurde, où tout n'était que gigantisme, puissance, explosions nucléaires, ravages en tous genres et j'en passe. Ce monde, vous l'avez peut-être déjà vécu dans une autre vie, ou bien était-ce tout simplement hier? Allez savoir. En tout état de cause, cet Age-là n'est autre que ce que les scientifiques n'hésitent pas à appeler l'Age d'Acier. Cet Age où tout est régi par un seul Empire, celui du vaniteux et sanguinaire Motorhead. A mon avis, il doit adorer la musique "Hardos"! Sous son joug et sa soif infinie de pouvoir, le monde entier est entre ses mains. Disons, presque tout le monde. Car si l'on cherche bien, on trouvera sûrement, ne serait-ce qu'une personne, capable de s'engager humainement pour mener le combat

face au tyran. Je vois que vous commencez à comprendre. C'est en effet vous, à travers la république non pas de Platon mais bien de Silver-

head, qui devrez, une fois de plus, vous sacrifier pour aider tous les hommes. Avec les deux vaisseaux les plus perfectionnés du monde, votre destin est maintenant entre vos mains! Good luck!



- devant ou derrière. Le choix des deux appareils. Une bonne mania-







EDITEUR: FLYING EDGE GENRE: SHOOT THEM UP TAILLE CARTOUCHE: 4 MB DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 **NOMBRE DE JOUEURS : 1 NOMBRE DE NIVEAUX:7** CONTINUES: 2, 3 OU 4

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 12 MANIABILITE: 16 SON: 12 TOTAL : 82%

JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 166



SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM

JE POSSEDE UNE :

GAME BOY [

SUPER NINTENDO I MEGADRIVE I

SUPER FAMICOM [

GAME GEAR II

TOP GAMES

1990 F GAMEBOY+TETRIS

GAME BOY

TOP GAMES
44 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL:48.28.32.88
METRO:
REPUBLIQUE

MEGADRIVE

MEGADRIVE

FRAIS DE PORT:

TOTAL:

+ 30 F

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX I

NEO GEO

1290 F NEO GEO

CABLE RGB		JOYSTICK		DRAGON'S LAIR	240 F	JOY PRO	2		120 F
JOYPAD ASCII		MEMORY CARD		PRINCE OF PERSIA	240 F		TO		190 F
JB KING		NAM-1975		TERMINATOR 2	240 F				190 F
JOYSTICK CAPCOM		MAGICIAN LORD		STAR WARS	240 F	SONIC			190 F
SOULBL ADER		RAGUY		ADD AMS FAMILLY	240 F	STREET C	FRAG	E	290 F
GHOUL'N'GHOST	290 F	ALPHA MISSION II		TOM & JERRY	240 F	FANTASI	A		290 F
SUPER ADV ISLAND		BURNING FIGHT	690 F	SUPER MARIO 2	250 F	SHADOW	DANCE	R	290 F
JOE & MAC		BASEBALL 2020	690 F			ROBOCOD			390 F
LEMMINGS		ROBO ARMY	890 F	GAME GEA		NHL HOCK			390 F
CASLEVANIA IV	390 F	FATAL FURY	990 F	8		SUPER VO	LLEYB	ALL	390 F
CONTRAIX		LAST RESORT		GAME GEAR + COLLU		TOKI			390 F
AREA 88	390 F	BASEBALL STAR II	1290 F	+ SONIC	990 F	M HOLIDEK I			390 F
ADD AMS FAMILLY	490 F	NINJA COMMANDO	1290 F	PRINCE OF PERSIA	270 F	NID CITIAL			390 F
AXELAY	490 F	KING MONSTERS II	1390 F	BATMAN RETURNS	270 F	I LUCI ILLIA			390 F
PHALANX	490 F	WORLD HEROES	1490 F	TERMINATOR	270 F		RCEPT	FOR	390 F
PRINCE OF PERSIA	490 F	ART OF FIGHTING		WIMBLEDON	270 F	OLYMPIC	GOLD		390 F
SUPER MARIO KART		WIEW POINT		SONIC 2	270 F	INDIANA .	JONES		390 F
TORTUES NINJA IV	490 F					THUNDER	FORCE	ш	390 F
SUPER ALESTE	4701	OLIVEDTUD	FILL	NDI 7 DECEME	DE	SUPER MO	DNACO	2	390 F
PARODIUS	490 F	DEDDIOR	DE 14	OO TELLICETIE	JAC	TERMINA'	TOR 2		390 F
STREET FIGHTER II	590 F			OS JEUX SUF		THUNDER	FORCE	IV	440 F
STAR WARS	590 F	SFC-SNES-	MD-N	IEO-GB-GG-I	VFC.	GREENDO	3		440 F
ANOTHER WORLD	590 F	2				PRED ATO	R 2		440 F
DESERT STRIKE	590 F	KEGLEI	IENI	EN ESPECES		CAPTAIN	AMER	ICA	440 F
BATTLE TOADS	590 F	FCHANGE7	VOS.	JEUX POUR 5	OF.	EUROPE AI	N CLUB	SOC	440 F
AMAZING TENNIS	590 F					DR AGON'S	FURY		440 F
RANMA 1/2 II	590 F	DEMONSIA	HON	PERMANENT	E DE	DESERT S	TRIKE		440 F
EQUINOX	590 F	STREET FIG	HTED	II SUR COM	RO I	NHLP A HO	CKEY		440 F
VALKEN MICKEY-MYSTIC AL	590 F				DO I	STREET 0	FRAGI	2	440 F
590 F	QUEST	SUR	ECRA	N GEANT		SONIC 2		4	90 F
OFF	RE DANS	LA LIMITE DES STOC	KS DISPO	NIBLES-PRIX REVISAE	RIFSSAN	S PREAVIS	1		
	STANCOUNTER STANCE	OMMANDE	***************************************	DESIGNATION	Water Commence of the Commence	anoomaningmaa	Oté	PR	v
NOM:				DESIGNATION	DUPK	ווטעט	ų (e	PR	A
ADRESSE:		PRENOTE.							
HUKESSE:									
CODE POSTAL: L.I	1.1.1	, VILLE.							
TELEPHONE:									
							-		_

SUPER NES [

NEO GEO □

AUTRE 🗆

REGLEMENT:

CHEQUE DMAND AT LETTRE

CARTE BLEUE: EXPIRE A FIN: 1 1

N° LILLIII SIGNATURE:



T'AS TOI



SPEEDBALL



Et voilà ce qui arrive, l'équipe adverse a marqué! Les mecs sont contents, on les salue au passage!

e jeu Speedball a complètement dégénéré et les organisateurs ne peuvent plus contenir les mémeutes que le jeu engrange.
Les pots de vin, la violence les forcent à abandonner ce jeu qui avait fait tant d'émules quelques années auparavant.
Nous sommes en 2095 et le jeu, qui passionnait les foules par sa violence, n'est plus! C'est un nouveau sport qui terre

le remplace désormais, Speedball 2, on fait dans l'original Cette fois plus de Void one reaspe dant (puedle vous payers reasper la halle paur

Speedball 2, on fait dans l'original Cette fois, plus de triche ni de magouilles mais des règles bien précises, un jeu à deux contre deux (sans compter les goals) et un terrain très luxe et high-tech qui met de suite dans l'ambiance froide du métal bleuté. Par contre, en ce qui concerne les caramels mous dans les gencives, no problemo comme dirait l'autre! Si vous voulez, Speedball 2, c'est un peu comme du football américain mais en beaucoup plus violent avec des combinaisons en métal. D'autant que le ballon n'est autre qu'une boule d'acier, ça calmel Les règles sont les suivantes, claires et concises: prendre balle par terre ou sur adversaire en frappant celui-ci, foncer vers le but adverse, faire passe si danger, sinon marquer but, détruire le goal au passage, défoncer trois spectateurs qui se penchaient Vollà vous savez tout, ou presque!



Et un item honus pour le gentil joueur! Il existe des tonnes de ce genre de honus dans Speedhall 2. Ils apparaissent d'importe où, aléatoirement.









Speedball 2 est beaucoup plus "abouti" que son prédécesseur avec des graphismes très clean bien que peu variés et peu colorés (le ton reste le blau pérelliés es qui autorie

bleu métallisé, ce qui autorise de bons dégradés, L'ambiance est bien retranscrite, violente et froide. Quant aux sprites, ils sont bien animés et leurs mouvements sont clairs. La précision et la gestion de la collision est parâte. Au niveau de la maniabilité des personnages, en prend rapidement en main les mouvements et l'on arrive à de belles combinaisons, assez rapidement. Il faut essayer le plus possible de jouer avec les items qui grouillent de partout. A deux, no problem mais j'ai des doutes quant à la véracité de ce jeu en mode un joueur, on se lasse rapidement. OLIVIER

EDITEUR: VIRGIN
GENRE: SIMULATION
SPORTIVE FUTURISTE
TAILLE CARTOUCHE: 4 MB
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS:
1 OU 2
CONTINUES: INFINIS

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 17 MANIABILITE: 17 SON: 12 TOTAL: 84%





SUPER E.D.F.

a y est! Les extra terrestres sont vraiment parmi nous avec leurs valsseaux énormes et bourrés de canons. Vous faites partie de l'Earth Defense Force (EDF) qui consiste à défendre les alentours de la Terre lorsqu'une invasion allen se prépare.

Vous voilà donc arnaché dans votre petit vaisseau d'interception qui va partir à l'assaut des meutes ennemies qui balayent le ciel en vous attendant. Vous devez choisir, au début, une arme qui vous servira pendant tout le jeu (tant que vous resterez en vie). Il y a toutes sortes de choix posible comme un laser, des bombes atomiques (sil Sil) et le super missile à tête chercheuse. Cette dernière arme permet quasiment de rester au centre et à gauche de l'écran, en tirant ces missiles qui atomisent tout eq qui se pointe à l'écran, vachement pratique! Vous l'aurez compris, EDF est un bon vieux shoot-chem-up à scrolling horizontal qui vous permettra, une fois de plus, de vous extérioriser un peu en shootant de l'alien. L'action est

continue et les niveaux se suivent sans que l'action ne s'arrête.







Un jeu trop facile.
On a vu bien meilleur ces derniers temps, je ne cite personne!

SHIELD

Un alien métallique vous montre

En haut à droite, se trouve le barre

de boucliers (shield) qui contient
de trois à cinq barres.
Une collision avec n'importe quoi =
une h'2barre en moins.
Ramerquez les décers de fond sur
fond de nuages, tout en dégradé.

du doigt, c'est mauvais signe, méfiez-vous!

favori. Mais c'était vraiment l'un tot tous meilleurs shoot-themup du moment, avec Gradius et, peut-étre,
R-Type. Mais aujourd'hui qu'il sort en version française et que tout le monde sait que l'on
peut jouer a des titres comment EDP aux lutmême à Super Alexte en version française,
on
même à Super Alexte en version française,
on
même à Super Alexte en version française,
on
derries. D'autour de l'est de vier n'est
pas des plus longues. Par centre, le système
d'armement est super cool, la vitesse est là,
les couleurs aussi, EDF est un très bon shoottem--up, seulement très bon d'étes que la
Super Nintendo place la barre très
Baut d'apuis quelque temps. OLIVIER

que de la sortie d'EDF en

version Super Famicom, je me rappelle avoir adoré le jeu sans EDITEUR : JALECO GENRE : SMOOT-THEM-UP TAILLE CARTOUCHE : 8 MB DIFFICULTE : MOYENNE NOMBRE DE NIVEAUX : 6 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1 NOMBRE DE JOUEURS : 1 CONTINUES : 3

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 17 SON: 16 TOTAL: 81%









i vos doux yeux se sont portés sur le Joypad 13, vous avez certainement vu le test Famicom de ce jeu unique qu'est la Super Mario Kart. Si ce n'est pas le cas, restez donc ici pour en savoir un peu plus sur une

version, Super Nintendo, tout aussi excellente. Avant de commencer les courses, choisissez votre représentant sur la piste. Non, non pas un représentant de chaussettes ou d'eaux de toilette, au sens propre du terme, mais bien un représentant de vos capacités de pilote une fois sur la piste. Qui sont ces pilotes de choc? Une princesse qui, pour une fois, n'est pas enlevée, mais est

bien là. J'espère que vous saurez apprécier l'originalité de la chose. C'est assez unique de voir une princesse faire du kart. On a déjà vu un prince faire du bobsleigh (Albert), mais une princesse en le nart. Koopa l'Incopa la cortue, Mario, Luig, Donkey Kong jr, Toshi le draggor. Toshi le champignon, ce qui est d'une extrême logique, puisuer Tosh girfie crapaute en anglais, mais sonic être original, et enfin, Bowser Vollà, les hiut sont enfin là, on ne visur lacache plus rien, ou pressue, car vous reste les vingt-quatre circuits à voir. Le manque de place ne permettant pas une grande démonstration de la chose, je vous renvoie au Joypad 13 et à l'excellent test d'Oliver. Je poursuis. Sachez tout de même que cette

course contre sept autres concurrents n'est qu'un exemple succinct de ce qu'il est possible de faire avec Super Mario Kart. En effet, seul, vous pourrez essayer de battre vos records de tour, ou vous pourrez choisir de jouer à deux dans une course simple, ou dans une course combat. J'ai dit combat? Oui, Mario Kart n'est pas un jeu de tendres. Il va falloir faire preuve de ruse et être mesquin. Mais bon, on commence à être habitué et à aimer. Grâce à des bonus qui se récolteront sur les pistes, vous pourrez tenter de renverser les situations. Vous bénéficierez, par exemple, d'un turbo, d'argent supplémentaire, utile pour ne pas mourir, d'une carapace de tortue verte ou rouge servant à stopper l'adversaire, d'une peau de banane pour le faire déraper... Vous voyez d'ici le tableau. A deux joueurs, vous en oublie-rez jusqu'à la définition même du mot ennui. S'ennuyer, c'est quoi?



Un mode deux joueurs

edettes de Mario

(5)40. 00:00

Vous me laissez un an ou deux et je devrais trouver.



Mario Kart est un des jeux les plus amusants de ces derniers temps. Le dernier vraiment amusant était sur Super Nes, Bart's

urrait inquiéter, la version de alité, à celle de la SFC. Aucun prob vitesse, d'animation, ni de plein écran. Le jeu même est génial et l'on en pro out à deux, c'est une évidence maintenant. Si pour votre Noël, vous vous faites offrir une uper Nintendo et qu'il vous faut choisir UN eu, prenez Mario Kart. Préférez le à Street ter 2 (qui, dans sa version française, est très décevant à mon humble avis), surtout si vous avez une soeur ou un frère, ou encore de bons copains. C'est le "fun" assuré. Chapeau Nintendo.

T.S.R.

EDITEUR: NINTENDO GENRE: COURSE KARTING TAILLE CARTOUCHE: 8 MB DIFFICULTE : MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 NOMBRE DE NIVEAUX : 24 CIRCUITS **CONTINUES: INFINIS**

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 17 SON: 15 TOTAL : 90% SEUL 96% A DEUX









SI J'AVAIS UN MARTEAU ...



arry est le roi du marteau! Un jour alors que les Rusty Nailers énervaient toute la ville, Harry décida de s'en mèler. Les furieux coups de marteau donnés par Harry donnent un rythme diabolique à ce jeu impressionnant sur NES. Rapidité, fluidité du coup de marteau, longévité du jeu font de Hammerin' Harry un "MUST" sur Nintendo.

> Si j'avais une console et Hammerin' Harry, je cognerais la nuit, le jour, ...





Distribué par Guillemot International- BP2 -56200 La Gacilly

Nintendo 5, Super Nintendo Entertainment System TI
the Nintendo product seals and other marks designate
as "TM" are trademarks of Nintendo.









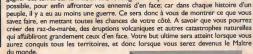
'avez-vous jamais rêvé, vous aussi, d'être un jour le Dieu de tous les hommes? Si, bien sûr, un peu comme tout le monde. C'est, je dois dire, assez compréhensible, surtout quand on a quelque envie latente de montrer sa supériorité sur telle ou telle personne, parce que l'on a eu des mots un peu trop fermes durant une journée un peu trop agitée. Dans Populous, vous pouvez incarner ce Dieu. Même si je me demande si "incarner" est vraiment le terme qui convient, car je vous signale que personne n'a pu encore voir si "il" existait réellement, et donc, a fortiori, à quoi il ressemblait. En tout cas, vous n'avez pas besoin de savoir cela dans ce jeu, car vous êtes DIEU. Et vous allez devoir mener un peuple à la connaissance et au progrès suprêmes. Grâce à des icônes très faciles à utiliser

avec la manette, vous leur ferez faire différentes actions. C'est ainsi qu'ils se mettront au travail, qu'ils croîtront, qu'ils construiront des maisons, puis des fortifications, des embarcations, bref, ils évolueront. Vous pouvez même choisir leur

taux d'agressivité, sachant que s'ils ne pensent pas du tout à se battre, ils évolueront d'autant plus vite. Avec le taux de "mana" que vous avez, c'est-à-dire la puissance en énergie de toute la population réunie (très peu au

départ), vous aurez de quoi niveler le terrain,

gagner des terres sur la mer, en fait, vous agrandir le plus







- toujours prése L'originalité.
- Au bout d'un noment, ca lasse!





Ce grand succès de la micro arrive enfin sur console en version française, ce qui ne peut que nous réjouir, même si cela semble être avant tout du réchauffé. Cela dit, si

vous ne connaissez pas du tout Populous, et si vous êtes un passionné de jeux de stratégie dans lesquels il faut phosphorer pas mal de temps, vous ne devez pas vous retenir. Vous manqueriez un titre phare en matière de jeux vidéo. Au niveau de la réalisation, on a fait en sorte que tout soit facilité le plus pos-sible pour vous permettre de jouer sans op vous prendre la tête avec des systèmes maniements complexes. C'est ainsi que jouer à Populous devient TRAZOM vraiment plaisant.

EDITEUR : IMAGINEER GENRE: STRATEGIE DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 **NOMBRE DE JOUEURS : 1 CONTINUES: PASSWORDS**

GRAPHISMES: 14 ANIMATION : -MANIABILITE: 17 SON: 11 **TOTAL: 85%**



CHEZ CALCULS ACTUELS

AMAZING TENNIE (LIE)

ADAMS FAMILLY (F)

MEGADRIVE

MEGADRIVE+Sonic+Zany Golf	990 F
MEGADRIVE+Sonic+Street of rege	1290 F
MEGADRIVE (JAP)+Sonic 2+Quack shot	1390 F
MENACER (Pietolet)	650 F
MANETTE PRO 2	125 F
SONIC 2	395 F
TAZMANIA	450 F
CAPRIATI TENNIS	370 F
MICKEY ET DONALD	N.C
STREET OF RAGE 2	N.C
CRUE BALL	395 F
LHX ATTACK CHOPPER	480 F
DRAGON'S FURY	480 F
ALIEN 3	390 F
WONDERBOY 5	495 F
SUPER MONACO GP	350 F
SUPER MONACO GP 2	480 F
GREEN DOG	445 F
DESERT STRIKE	450 F
PREDATOR 2	430 F
EUROPEAN SOCCER	480 F
OLYMPIC GOLD	480 F
TERMINATOR	480 F
DAVID ROBINSONS	450 F
GALAHAD	N.C
TOXIC CRUSADERS	N.C
THUNDER FORCE 4	N.C
TEAM USA BASKET BALL	450 F
KID CAMELEON	450 F
QUACK SHOT	350 F
NHLPA KOCKEY 93	480 F

NEO GEO

1990 F

2490 F

430 F

199 F

CONSOLE NEO GEO

CARTE MEMOIRE

MANETTE

CONSOLE NEO GEO+NAM 1975

		ANIAZING IZINNIO (US)	303 F
ART OF FIGHTING (disponible)	1490 F	DINO CITY (US)	490 F
2020 SUPERBASEBALL	690 F	STAR WARS	550 F
ALPHA MISSION 2	690 F	SPIDERMAN	550 F
ANDROS DUNOS	1290 F	HOOCK (US)	490 F
BASEBALL STAR 2	1490 F	NCAA BASKETBALL (US)	490 F
BLUES JOURNEY	690 F	ROBOCOP 3 (US)	490 F
BURNING FIGHT	690 F	BART'S NIGHTMARE (US)	550 F
CROSSED SWORD	790 F	SUPER WWF (US)	490 F
EIGHT MAN	990 F	SUPER WWF (US) CASTELVANIA 4 (J) SUPER DOUBLE DRAGON (US)	
FATAL FURY	990 F	MAGIC SWORD (J)	490 F
FOOTBALL FRENZY	990 F	SUPER OFF ROAD (J)	490 F
GHOST PILOTS	790 F	GRADIUS 3 (J)	490 F
JOY JOY KID (Puzzle)	690 F	ZELDA 3 (F)	490 F
KING OF THE MONSTER 2	1490 F	SUPER ADVENTURE ISLAND (F)	590 F
LAST RESSORT	1490 F	SUPER MARIO WORLD (F)	390 F
MUTATION NATION	1490 F	SUPER CASTELVANIA 4 (F)	590 F
NAM 1975	690 F	RIVAL TURF (F)	590 F
NINJA COMMANDO	1490 F	LEMMINGS (F)	590 F
ROBOT ARMY	990 F	ROBOCOP 3 (F)	590 F
SENGOKU		SUPER ALESTE (F)	450 F
	790 F	PILOTWINGS (F)	450 F
SOCCER BRAWL	990 F	F-ZERO (F)	450 F
TOP PLAYER GOLF	790 F	SUPER SMASH TV (F)	590 F
		SUPER R-TYPE (F)	450 F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+Street Fighter 2	1490 F
SUPER NINTENDO+Mario 4	1290 F
SUPER NINTENDO+Superscope	1490 F
SUPER NES(US)+S. Double Dragon	1490 F

MAGICAL QUEST (J)	690 F
OAD RUNNER'S (US)	590 F
HUCK ROCK (US)	550 F
IOME ALONE 2 (US)	550 F
URTLES 4 (US)	490 F
TREET FIGHTER 2 (US)	650 F
ESERT STRIKE (US)	550 F
UPER GHOULS'N GHOST (US)	490 F
KULJAGGER (US)	490 F
VINGS 2 (US)	490 F

SEGA GAME GEAR

550 F

GAME GEAR+Sonic+Adapteteur	1290 F
GAME GEAR+Columns	990 F
CHUCK ROCK	280 F
TAZMANIA	280 F
KICK OFF	280 F
SONIC 2	280 F
WINBLEDON TENNIS	280 F
SPIDERMAN	280 F
SUPER MONACO GP 2	280 F
JOE MONTANA FOOTBALL	280 F
WONDERBOY 3	280 F
CASTLE OF ILLUSION	280 F
SHINORI 2	NC



YOU'RE NEXT PUNK!

robocof

3

obocop, c'est un peu un Judge Dred gentil, mais tout aussi peu diplomate. Voilà pourquoi, lorsque Détroit



se retrouve infesté de brigands de la pire espèce, il sort de ses gonds! Incarnant le justicier de métal, "ce héros au regard si doux" vous allez, en tant qu'adepte du carnage à grande échelle, pouvoir vous en donner à cœur joie. Au pistolet simple, à la

mitraillette, au lance-flammes, au beamer.. tous les moyens sont bons pour exterminer la racaille, semble-t-il. Vous comprendrez tout seul que le but de la manoeuvre est d'avancer, de tirer, d'avancer, de sauter, de tirer.. je continuel Mais les choses, en apparence si

simples, ne sont pas toujours ce qu'elles semblent. C'est l'éternel dilemme de l'être et du paraître. Par exemple, nos hommes politiques peuvent nous paraître très intelligents. La réalité, quant à elle, est bien plus cruelle. Je l'ai déjà dit mais je le répète, un grand philosophe de ce temps l'a écrit.



"C'est la vie". Cela pour dire que la difficulté est là, même si on la payait, elle ne partirait pas. C'est pour dire! Vos ennemis, portant des armes de plus en plus monstrueuses, vous attendent à chaque coin de rue! Les tirs sifflent dans tous les sens! Si c'est de l'action que vous voulez, venez vite, vous en aurez rapidement plein la vue!



 Des graphismes très arcade.
 De l'action, beaucoup d'action!



Aïe! la maniabilité.
Dur, très dur! trop dur?
Originalité égale à zéro.





Lorsque l'on allume sa Super Nintendo et que l'on commence à commence à mêre impression: "Waouh! C'est pas mai beau! Et ça tire dans tous les sens! Tiens, prends ça dans l'ocil

cinq minutes, on commence à se demander perequot et a sur est si difficile à réaliser? Pourquoi l'on ne passe pas cet endroit sans s'on prendre plein la pomme? En offet, on ne peut pas dire que la maniabilité suit au rendez-vous, le ne comprendra pas, je lui avais dit sis heures? Cependant, Il faut "rendre à César ce qui fui papartient" et dire que côté graphismes, Robocop III ne s'ent tire pas mai du tout. Autre avantage, ou inconvenient c'est selon, faction ne manque pas une seule seconde. Si vous recherchez un soft (relativement) beau, dur, très dur, peu maniable et offrant des sons, somme toute, médiocres, vous êtes somme toute, médiocres, vous êtes

EDITEUR: OCEAN
GENRE: ACTION
TAILLE CARTOUCHE: 8 MB
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEUTE: CONTINUES: INFINIS

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 10 SON: 11 TOTAL: 72%



2, rue Millotet 21000 DIJON

80 41 86 43 — Fax: 80 58 09 45

MEGADRIVE

E.SWAT 349 frs MICKEY MOUSE 349 fre SONIC 389 frs DONALD DUCK 380 fre GAIARES 389 frs EA ICE HOCKEY 429 frs RAIDEN TRAD 429 fre f 22 INTERCEPTOR 429 frs. GOLDEN AXE 2 429 frs JAMES POND 2 429 fre KID CHAMELEON 429 frs DESERT STRIKE 429 frs TOKI 429 frs ALISIA DRAGOON 429 frs JORDAN vs BIRD 429 frs **BULLS vs LAKERS** 429 frs DV ROBINSON BASKET 429 frs SIMPSONS (krusty's) 429 frs

MEGADRIVE NEWS!

CADASH

ALIEN 3

TAZMANIA

SIDE POCKETS

MONACO GP 2

TERMINATOR

PREDATOR 2

HIGH IMPACT

BATMAN

SONIC 2

MEGA CD

INDIANA JONES

MEGADRIVE JAP

MEGA PAD SG 8

ADAPTATEUR JEUX JAP

MICKEY & DONALD

GREENDOG

ATOMIC RUNNER

SPLATTERHOUSE 2

SIMPSONS (space mutants)

DUNGEONS & DRAGONS

EUROPEAN CLUB SOCCER

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO 1990 frs CONSOLE + 1JEU 2490 fre CYBER LIP 690 frs 690 frs 690 frs

690 frs

690 frs

690 frs

690 frs

690 frs

690 frs

BURNING FIGHT ALPHA MISSION 2 BLUE'S JOURNEY NAM 1975 MAGICIAN LORD BASEBALL 2020 LEAGUE BOWLING PUZZI FD

KING OF THE MONSTERS 790 frs TOP PLAYERS GOLF 790 fre CROSSED SWORDS 790 frs **GHOST PILOTS** 790 fre NINJA COMBAT 790 frs BASEBALL STARS 790 frs

ROBO ARMY 790 frs TRASH RALLY 790 frs EIGHT MAN 790 frs SENGOKU 790 frs FATAL FURY 990 frs

FOOTBALL FRENZY 990 frs SOCCER BRAWL 990 frs ANDRO DUNOS 990 frs LAST RESORT 1490 frs BASEBALL STARS II 1490 frs KING OF THE MONSTERS II 1490 frs

MUTATION NATION 1490 frs WORLD HEROES 1490 fre ART OF FIGHTING 1490 frs **SENGOKU 2** 1490 frs VIEW POINT 1490 frs

FATAL FURY II WRESTLING MEMORY CARD 190 frs

SAC DE TRANSPORT 390 frs JOYSTICK 390 frs

CONSOLES

CONSOLE SUPER FAMICON 1490 frs CONSOLE SUPER FAMICON + 1 JEU AU CHOIX

1690 frs CONSOLE SUPER NES 1090 frs

CONSOLE SUPER NES + 1 JEU AU CHOIX 1400 fro

SUPER FAMICOM

ACTRAISER AREA 88 290 frs LEMMINGS 290 frs BOCKETEER 290 frs SUPER R.TYPE 290 frs TOP RACER 290 frs DARIUS TWIN 390 frs SUPER VALIS 390 frs SUPER E.D.F 390 frs SUPER PANG 390 frs SUPER WRESTLE MANIA 390 frs SUPER GHOULS'N GHOSTS 390 frs THUNDER SPIRIT 390 frs ADVENTURE ISLAND 590 frs SOULBLADER 590 frs HAT TRICK HERO 590 frs 590 frs MAGIC SWORD SKY MISSION 590 frs TURTLES NINJA 590 frs MARIO KART 590 frs PRINCE OF PERSIA 520 frs PHALANX 590 frs SONIC BLASTMAN 590 frs MICKEY MOUSE 590 frs

SUPER NES

490 frs

490 frs

490 frs

690 frs

GHOULS'N GHOSTS

LAGOON

CASTELVANIA 4 490 frs SUPER TENNIS 490 fre F-ZERO 490 frs PILOTWINGS 490 frs RIVAL TURE 490 frs SUPER SOCCER 490 frs SUPER WRESTLEMANIA 490 frs CONTRA SPIRIT 490 frs MYSTICAL NINJA 490 frs ZELDA 3 449 frs STREET FIGHTER 2 590 frs BOROCOP 3 490 frs DINOCITY 490 frs RACE DRIVIN' 490 frs **AXELAY** 490 frs MARIO KART 490 frs SOUI BLAZER NCAA BASKETBALL 490 frs SKY MISSION 490 fre F1-EXHAUST HEAT 490 frs BART'S NIGHTMARE 490 frs DOUBLE DRAGON 490 frs PHALANX 490 frs SPACE MEGAFORCE 490 frs **AMASING TENNIS** JAMES BOND JR 490 frs SKUL JAGGER 490 frs 490 frs DESERT STRIKE DEATH VALLEY RALLY 490 frs SPIDERMAN & X-MAN PRINCE OF PERSIA 490 frs 490 frs GUNFORCE 490 frs OUT OF THIS WORLD 490 frs E.A. HOCKEY 490 frs BEST OF THE BEST 490 frs MICKEY MOUSE 490 fre TOM & JERRY 490 frs DRAGON'S LAIR 490 frs SUPER STAR WARS 490 frs BATTLETOADS STRIKE EAGLE

X-ZONE (Super scope)

SUPER SCOPE

120 fre CONSOLE NEC GT PORTABLE + 1 JEU : 1490 frs

429 frs

389 frs

389 frs

389 frs

389 frs

429 frs

429 frs

429 frs

429 frs

429 frs

890 frs

190 frs

1990 frs

JEUX NEC, NOUS CONSULTER

NEW:

CONSOLE D'ARCADE + 1 JEU :

2990 frs + de 200 jeux disponibles

IMPORTANT :

Pour un meilleur service, tous nos jeux sont expédiés dans des emballages en carton protégés

* Enveloppes matelassées pour les ieux MEGADRIVE

TEL RGB	290 frs	X-ZONE
APCOM	690 frs	SUPER S
ലതവ ത	E GOMM	AMMAG

190 frs

190 frs

	Tél.;		
ÉSIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix	
		-	
☐ Chèque ☐ Contre-remboursament		-	

Total:

Frais de port jeux : 30 Frs -- Frais de port consoie : 100 Frs

SUPER STAR WARS

JOYPAD ANGLER

CABLE PERITEL RGB

JOYSTICK CAPCOM

SUPER GAMEKEY ADAPTOR

BANMA 1/2 2

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA. MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées

(+ 35 Frs)

☐ Mander





R GATU



Le fameux niveae qui tue! Les parois au look plutôt dégueu tout droit isse d'un film gore, tournent sur elles-mêmes et Arthur doit se crampo ner à sa plate-forme en faisant hyper gaffe à tout ce mouvement.



Une animation remaniée pour la version française, bravo! Le top universel du jeu de plates-formes.

a doc (française) le dit bien assez: "vous êtes Arthur, le plus courageux des chevaliers!" Arthur, le chevalier qui n'a pas peur de se retrouver en slip devant des zombies voyeurs, ou encore de se faire transformer en canard poursuivi par des ghoules affamés! Le ridicule ne tue pas dans le monde des jeux vidéos. Personnellement, que ce genre de bêtises m'arrive lors du jeu, je préfère éteindre ma Super Nintendo et recommencer, la honte! Remarquez, vous pouvez continuer, vous, car on peut toujours se défendre en tirant lorsque l'on se retrouve en slip dans Ghouls'n Ghosts, les programmeurs ne sont pas sans coeur! On peut donc se faire toucher deux fois avant de mourir, la première fois, on perd son armure et la seconde, euh... mais c'est qu'il insiste le mec! Les armes varient selon les bonus trou-

vés dans les coffres. Le but est de traverser une bonne dose de niveaux infestés de monstres, afin de libérer la Princesse Guinevere. le vous préviens, il va falloir la jouer fine car ce jeu d'action, de baston, de tir, de platesformes, bon j'arrête là!, n'est pas des plus simples.

Bon courage donc!





Les armes sont nombreuses dans ce jeu et consistent, chaque fois, en des formes de tirs différentes. Ici, le triple tir.





Le jeu culte sur Super Famicom arrive enfin en version officielle! Ce jeu reste toujours le meilleur jeu du genre sur la 16 bits de Nintendo, c'est mon avis perso! (NDAHL: c'est également mon avis et je le partage!) li s'agit, en plus, de la suite d'un jeu d'arcade encore plus culte appelé osts'n Goblins. Les graphismes sont bli-meuh! Ils sont variés et donnent une biance bien particulière au jeu. Le système de double saut du héros est intéressant et l'armement évolutif selon les items trouvés bien s. J'adore le passage du niveau dont les nent (merci le mode 7!) Et l'ar n dont on reprochait l'aspect saccadé da rsion japonaise? Eh bien, elle a été retrav et l'on ne trouve plus de ralentisse it rêver! Un jeu que vous devez obli-oirement posséder si vous aimez l'acon et la beauté en général!

EDITEUR: CAPCOM GENRE: ARCADE TAILLE CARTOUCHE: 8 MB DIFFICULTE : DIFFICILE NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 **NOMBRE DE NIVEAUX : 8 NOMBRE DE JOUEURS : 1 CONTINUES: INFINIS**

GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 17 SON: 18 **TOTAL: 95%**



YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance "Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce à un stick fait pour votre main



Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance

"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grace à un stick fait pour votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC 45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX



Disponible chez tous les bons revendeurs et



37.571103



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution!

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète: vous gagnez une cartauche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ca fait toujours plaisir aux autres. Attention: your devez avoir trouvé yous-même ces trucs, Inutile de les recopier dans la doc du ieu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très viailants!

JOYPAD Trucs/Astuces 103, bd Mac Donald **75019 PARIS**

Ca y est! c'est Noël, enfin presque, tout cela dépend de la date à laquelle vous lirez ces quelques lignes. Quoi qu'il en soit, ie vous souhaite à tous d'excellentes fêtes, et de bien profiter des jeux qui vous seront offerts, sans oublier de nous faire parvenir, comme d'habitude, toutes vos astuces et soluces bien sûr! Je sais, je me répète. A hientôt!

TONTON STEPHANE - bah pourquoi?

super famicom

ADDAMS FAMIL

Lorsque vous entrez dans le chateau de la famille addams, allez tout de suite à l'extrème gauche, puis poussez la manette vers le haut, vous ouvrirez alors une porte secrète qui vous mènera vers un maximum de bonnes choses.



megadrive

SHINING FORCE

Quelques trucs cachés dans le jeu:

Lors de la première bataille du troisième chapitre, une fois la bataille gagnée, allez dans la petite grotte du bas et, une fois dans cette grotte, fouillez en bas à gauche. Tao sera alors en maillot de bain. Au même chapitre, à la troisième bataille avec le Laser eve. envoyez Amon ou Balbarov (un des oiseaux) fouiller juste à côté de l'archer de gauche. Anri se trouvera elle aussi, en maillot de bain. Ou lors de la deuxième bataille du quatrième chapitre, allez tout à droite dans les ruines du château, et fouillez dans le cul-de-sac de droite, vous aurez Kenji (item servant à rien du tout mais très rigolo).

Ou sinon, voila où sont cachés les deux pesonnages les plus puissants du jeu: le samouraï Musashi est dans le village du septième chapitre. Pour le trouver, il faut retourner dans ce village après la troisième bataille et aller chercher dans un mur, entre deux portes.

Ouant à Hansow le ninja, il se trouve dans le premier buisson à droite de l'entrée du seul village dans le dernier chapitre. Shining Greg

TRUNTON

Lorsqu'il est écrit "push run button", appuyez sur select et, sans relâcher, appuvez sur run et vous arriverez à un tableau d'options. Ou sinon, pendant le jeu, faites reset puis, au titre, refaites select puis run... **PushontheGregbutton**

Etes-vous assez malin pour éviter les pièges de m'sieur l'joker

jusqu'au niveau 4-1? NIVEAU 1-2: MDRR

NIVEAU 2-1: NMLL NIVEAU 2-2: NWKL



megadrive

EL VIENTO

Il existe un mode 'test card' qui ne sert pas à grand-chose d'ailleurs, mais par curiosité... Quand le logo 'WOLF TEAM' apparaît, Appuyez sur A, B puis C et enfin START. Et test il y aura!

game boy

NEMESIS

Faites une pause pendant le jeu et appuyez sur les touches suivantes: Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite Bouton B Bouton A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes. Attention, cela ne marche qu'une seule fois par partie.



megadrive



BURNING FORCE

Ah ah! je sens que cela vous amuserait d'avoir des vies infinies pour faire un grand massacre hein! Eh bien, les voilà! FFB25 C0004

megadrive

STREET SMART

Accrochez-vous bien et suivez ceci à la lettre: faites rapidement 10 fois reset, allez ensuite dans le menu option, déplacez le curseur sur le sound test et appuyez sur BAS 3 fois puis A une fois. Une nouvelle fenêtre apparaîtra avec le choix du nombre de vies!

game boy

TERMINATOR 2

Si vous avez quelques problèmes pour trouver l'ordre correct pour détruire les tours, suivez ceci.

En comptant de la gauche 4ème tour

lère tour

2ème tour 3ème tour

Après avoir suivi cet ordre, allez vers le côté droit de l'écran.

cd rom nec

VALIS

Au tire, appuyez sur (attention) bas, 2, gauche, gauche, bas, 2, haut, 2, haut, gauche, haut, droite, 2, droite, bas, 1, droite, bas, bas, 2, bas, haut, 1, haut, 2, bas, 1 haut, 2, 2, 1, 1, gauche, haut, 1, 2, bas, haut, haut, bas, select, et vous pourrez absolument TOUT faire (vies, armes.



stages, dessins animés, musique, etc...) Vous pourrez même passer vos mains sous l'eau après avoir transpiré des heures à taper cette astuce éprouvante mais utile.

Un true marrant: lancez le jeu avec une ancienne system card et regardez.

Greg San, le petit ninja vert orangé avec des pois bleus

166

PRO WRESTLING

Pour battre tous vos adversaires Jusqu'au championnat du monde, choissez le catcheur star man, une fois sur le ring, il vous suffit de courir dès que votre adversaire est devant vous, appuyez sur le bouton a, pour déclencher la technique spéciale, votre adversaire ne pourra pas se défendre. Répétez la manoeuvre avec tous vos adversaires, jusqu'au K.O.

master system

AZTEC ADVENTURE

Pour accéder au Sound Test: appuyez sur le bouton I, vous allez voir un écran avec des Arcs-en-ciel, des figures et des noms. Lorsque les figures sont à l'écran, allez à Gauche I fois, puis allez 20 fois à Droite. Si vous avez effectué cette procédure correctement, la tête de Nina apparaîtra à droite de l'Arc-en-ciel, au dessus, il y auru un caré où vous pourrez choisir les missitues de 1 à via

game boy

WORLD

Heyl les fanas de foot, voulez-vous vous éclater et faire un retoume comme les plus grands joueurs? Alors, écoutez bien: appuyez sur les boutons a et b, et voidi le travail. La classed 2511102

super famicom

TOP RACE

Encore une série de codes, mais cette fois ci, pour le mode professionnel: : LEDGEND . THE WORLD . LETS RACE . ALCHEMY .



Vous voulez écouter tous les sons et danser sur toutes les musiques de ce jeu de baston? Faites tout simplement à la page de présentation: BAS, A, B, C et START.



3615 JOYPAD DES TAS D'ASTUCES!

nes

Au tout début du jeu, sautez sur la première pierre isolée à la surface de l'eau, puis sautez sur place tout en donnant des coups de langue. Cela vous emmènera au troisième niveau. Si vous traversez le premier étage le plus rapidement possible jusqu'à la fin, vous verrez une fusée qui commence à décoller; sautez dessus en frappant avec votre langue. elle vous mènera directement au stage numéro 8. Qu'est-ce-qu'on dit?... hum? Merci Tonton Stephane!, y'a pas de quoi les p'tit gars,

megadrive

PHANTASY STAR III

Voici un moyen pour abattre sans problème le King Of Cille, Lune, Siren ou même la Dark Force. Si vous avez un autre personnage que Mieu qui connait la technique Gires, ne lui faites pas utiliser un seul point de magie avant le combat, ainsi que pour Mieu. Pour ne pas mourir en chemin. vous n'utiliserez que des items. Pour le combat, prenez le "Battle Icon Window" et enclenchez la magie Gires par au moins l'un des personnages. Puis, enclenchez l'icone d'assaut. Recommencez ainsi de suite. Pour la Dark Force, avant de commencer le combat, il y a un Star Mist au dessus de son coffre. Récupérez le et il vous sera d'une très grande aide. Il faut d'abord lui viser sur le bras à droite de l'écran puis, quand il est détruit, sur celui de gauche. Une fois que les deux bras ne sont plus que poussière, attaquez-vous à la tête. RODRIGUEZ SÉBASTIEN

megadrive

NIVEAU 2: Allez tout en haut à droite de l'écran, vous trouverez le copilote Carlos "Jake" Valdez, qui était porté disparu. Après l'avoir sauvé, détruisez son avion. Cela vous rapportera des points supplémentaires et vous découvrirez quelque chose de bien utile.

NIVEAU 3: Quand vous détruisez les silos de missiles, voici la bonne marche à suivre. Détruisez la dune cachant le silo, puis, attendez que la trappe s'ouvre et que le missile parte. Là, tirez plusieurs missiles Hydra. Avec un peu de chance et de rapidité, vous détruirez le missile lancé et récolterez cinquante milles points de Bonus, Puis, détruisez le silo vide. Opérez de la même façon pour les autres silos du niveau 3.

ABEL MICHEL

super famicom

MYSTICAL

Ce code vous permet de commencer le jeu avec Kid Ying et Dr. Yang, dans la Warlock Zone 8 avec un maximum d'argent et 16 ninias. Super non! %ORmb =wibb g#52x

Vvid2 WigRi alilh



megadrive

MASTER

Un énorme stock de bombes vous attend pour vous permettre d'éclater la tronche à tous les méchants ennemis, na! : FF0FF70004



super famicom

CARTOUCHE EUROPÉENNE



Ou'est-ce qui vous ferait plus plaisir qu'un lemmings creuseur pour Noël? Hein! ah ouais... une Ferarri Testarosa, une Neo-Geo avec tous les jeux et une nuit avec Madonna... bon! je m'excuses mais bon! vous vous contenterez de mon Lemmings creuseur parce que bon je veux bien être gentil, mais il y a des limites quand même! Creuseurs infinis: 7E009C63

game boy

carotte dans la première case. Le jeu deviendra alors encore plus difficile.

-Et si vous en mettez quatre, vous pourrez alors faire la course avec le bip bip. Alors, ous à vos carottes! BAUDEN FREDERIC





Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois

Toutes les News Tous les Imports Toutes les Marques Tous les Accessoires Tous les Prix Bests

J. ATARI NEC

Nintendo Enfin, SSNK Tout Quoi !...

Séquence news 7. cours Gambetta Tél: 78-60-33-60

LYON



Séauence news 21. Place Viarme Tél: 40-35-42-42

NANTES



Séquence news 4. rue Lépante Tél: 93-92-62-20

NICE



Séquence news 10, rue Noël Balay Tél: 37-36-33-26

CHARTRES



Séauence news Rue Conseil Général 18 Tél: 022/781-44-55

GENEVE



Séquence news 4, Pl Napoléon (Gal Empire) Tél: 51-36-15-25

La Roche Sur Yon

Séquence news RENNES 3, rue du Puits Mauger Tél: 99-31-11-26



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

nes

ROBOCOP

Si vous voulez des continues illimités, pour le flic construit uniquement avec des boites de conserve recyclées, pas de problème. Attendez qu'il ne vous reste plus qu'un 'continue' et appuyez simultanément sur SELECT, START, B, et A; cela vous en donnera d'autres. Répétez ceci autant de fois que vous le souhaitez.



megadrive

MERCS

MISSION I: Pour tuer le Boss, essayez de tirer sur lui avec la mitraillette en diagonale.

MISSION 2: Pour détruire les chars, essayez de vous placer assez loin et de vous mettre à environ un centimètre sur la gauche ou sur la droite de son canon.

Pour tuer le Boss, restez en bas de l'écran (au milieu) et tirez le plus rapidement possible jusqu'à ce que qu'il avance vers vous. Une fois qu'il est reparti en haut de l'écran, revenez au milieu et recommencez à tirer le plus vite possible.

MISSION 3: Au début, ne prenez pas la mitraillette.

Pour le Boss, lancez lui toutes vos super bombes, mais attendez qu'il tire sur vous et que ses balles vous touchent presque, pour en utiliser une, ainsi de suite. Si vous n'en possédez plus, n'arrêtez pas d'aller de droite à gauche et de tirer en diagonale.

MISSION 4: Pour le Boss, prenez le lance-flammes, puis tirez sur lui le plus rapidement possible, quand il vous lance des boules d'acides, et tirez des super bombes pour l'achever.

BREDIGER MARC

medadrive

JAMES POND II: ROBOCOD

Il y a un passage secret pour accéder à deux portes de deux missions qui ne sont pas inscrites sur la notice, pringez-vous vest paremière et la deuxième porte en évitant dy entrer. Prenez l'escalier et sautez sur la tour de droite. Montez en haut de celle-ci. Sautez sur le toit de droite et ensuite à gauche en direction de la même tour. Entrez dans le mur. Eure des missions se déroule sur un train (plutôt difficile) et l'autre sur des cakes.

MISSION 1: SPORTMANIA.

Si vous ne voulez pas la faire, dès le départ, dirigez-vous vers la gauche. Il y a une croix (une vie) et une sortie (Exit).

Dans le monde du pain d'épice où il y a le "Exit" allumé, ne le prenez pas. Sautez sur l'ascenseur (le triangle) et dès que celui-ci s'arrête, sautez en l'air, dans le vide, et vous arriverez sur un autre ascenseur qui ext invisible.

Dans le monde des souterrains, le long du grand couloir qui monte et qui descend (deuxième partie), à la jonction de celles-ci, sautez en l'air et vous pourrez entrer dans des salles secrètes. GORGE PATRICK

super famicom



PRINCE OF PERSIA

Comment! Vous n'avez toujours pas libéré la délicieuse princesse? Alors voilà une nouvelle série de codes qui vous fera avancer un petit peu.

NIVEAU 8: J2FEQOE (86mn) NIVEAU 9: 3CIDWWG (81mn)

NIVEAU 10: NIWPWE2 (77mn) NIVEAU 11: MPY6AC2 (72mn)

NIVEAU 12: VXQBCJU (69mn) NIVEAU 13: UAPNAN6 (65mn)

nec

CORYOON

Au sound test, en écoutant les musiques dans un

certain ordre, vous aurez des effets plus ou moins délirants tels que:

Noir et blanc: 1, 4, 5, 6, 5, 6, 5, 6, 5, 6, 5, 6 Ecran divisé en 4: 6, 4, 8, 6, 4, 8, 6, 4, 8

La fin du jeu: 2, 4, 5, 2, 9, 4 Ecran rétréci: 4, 6, 4, 9, 7, 9, 3, 10

> EL DOCTOR ALPHONSO "MEGACRUSER" GREGOVITCH VOLENSKAYA

game boy

SOLAR STRIKER

Si vous vous sentez l'âme d'un bon samaritain et que vous décidez de ne pas tuer le boss du 1er niveau. Mettez-vous en haut à droite de votre écran et ne bougez plus d'un poil. Au bout de quelques secondes, le monstre partira sans même vous remercier.

nec

FICIRCUS SPECIAL

Pendant le jeu, appuyez sur select, et votre voiture sera en "auto drive mode" c'est-à-dire qu'elle se conduira comme une grande



master system

CYBORG HUNTER

Quand vous rencontrez une pastille d'energie, prenez la puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'energie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.

165

IRONSWORD

Armé de votre épée et de tous ces codes, vous voilà prêt à affronter tous les dangers.

NIVEAU 1: HKTZQWKLHHHG NIVEAU 2: LLTRTDGXHRMP NIVEAU 3: KPTRQXJWKDGB NIVEAU 4: ZXTRDWIZNBLM NIVEAU 5: NBTROZLRPLDP

ULTIMA

Échange ta Mégadrive contre une Super NES pour

 690^{F}

SEULEMENT

nous échangeons tous tes jeux Mégadrive* contre des jeux pour ta nouvelle console

adresses ULTIMA -

PARIS: 5 bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31

PARIS (echange) : 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14 LILLE : 72/74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09

MARSEILLE : 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25

TOURS: 97 avenue de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51 BORDEAUX: 3 cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70

PERPIGNAN : 2 rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

When the second second

SALICE

megadrive

KID CAMELEON

Voici les attaques spéciales des différents héros

KID CHAMELEON (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Cela vous en coûtera cinquante gemmes. IASON (A+Start):

Il vous donne une vie supplémentaire pour cinquante gemmes. CYCLONE (A+Start):

Il provoque une pluie de gemmes tuant tous les ennemis présents à l'écran et cela coûte cinquante gemmes.

IRON KNIGHT (A+Start):

Il rajoute un point de vie à chaque personnage! Mais attention, si vous perdez une vie, vous ne bénéficierez plus de ce point supplémentaire. Vous pouvez réaliser cette opération autant de fois que vous le voulez car les points de vie s'ajoutent sur l'écran. Cela vous en coûtera cinquante gemmes. BERZEKER (A+Start):

Il déclenche une attaque de diamants qui balaie tout l'écran horizontalement pendant un moment. CYCLOPS (A+Start):

Il lance un large laser blanc qui tue les ennemis et cela vous en coûtera seulement deux gemmes. JUGGERNAUT (A+Start):

Il envoie des gemmes dans l'écran qui tuent les ennemis pour seulement cinq gemmes

RED STEALTH (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Cela vous en coûtera cinquante gemmes.

MICROMAX (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes. SKYCUTTER (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes.

VALLES GUILLAUME

super famicom



mega cd

WONDERDOG

Dans la série, les aventures du super chien à sa mémère. Voici la suite des code du mois dernier.

NIVEAU 5: REEVES NIVEAU 6: PIXIES NIVEAU 7: WOOPIE



super famicom

SONIC BLASTMAN

Vous trouvez le jeu trop facile peut-être, alors faites, à la page de présentation: L, R et START; vous voici en mode VERY HARD. bonne chance! PEN AI RÉVÉ, SONIC GREGMAN L'A FAIT

game boy

Hummm, c'est pour qui le champ de carottes ? Carottes infinies: 0103F1C9



super famicom



I SOUADRON

beaucoup d'argent: 7e00d901 bombes infinies: 7e00dd31 megacruise: 7e00ddo2

megadrive



Pour rendre la course encore plus excitante, appuyez sur C 10 fois de suite pendant l'écran titre puis, dans le menu d'option, sélectionnez le mode hyper.



super famicom

SUPER TE

Vous voulez que le joueur numéro 1 ne marque plus de points? Pas de problème grâce à ce code: 7E010E00



megadrive

E-SWAT

Quand vous arriverez dans la salle du tout dernier Boss, allez vers la gauche pour le faire apparaître, puis restez tout à droite sur l'étage le plus haut. Ensuite, n'arrêtez pas de tirer à l'aide du Particule Gun ou de la mitrailleuse. Ce sera un peu long mais il finira par mourir et c'est pratiquement sans danger.

nes

KID ICARUS

Pour essayer de faire baisser les prix quand on rentre dans une boutique, appuyez simultanément sur les boutons A et B de la deuxième manette. N'en abusez cependant pas trop car le vendeur peut se fâcher et augmenter les prix.

super famicom

STREET FIGHTER 2

Un petit code pour vous éclater la tronche avec un adversaire à votre mesure. Mode versus avec même personnage: 7E0BF220



super famicom

Pendant l'écran titre, appuyez sur SELECT et START 3 fois de suite pour accéder à un menu caché.



master system

FIRE& FORGET

Quand vous êtes mort, allez à l'écran des "High Score" et appuyez plusieurs fois sur la gauche de la manette (des soleils apparaissent à la place des lettres) et appuyez sur le bouton 1. Vous voilà au niveau où vous aviez perdu.



super famicom

Cela vous dirait, un Mario invulnérable et, de plus, équipé d'une cape. Sympa non! 7E001902

Revendeurs, contactez-nous



Grossiste

Tél: 45.69.48.01 Fax: 45.69.47.95

NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricant



suger famicom



SOULBLADER

Après vous être positionné juste à gauche de la torche et avoir découvert le mur magique (puis être rentré dedans) vous voici en possession du symbole E.

NIVEAU 5: LA VIEILLE MAISON

Descendez dans le premier sous-niveau; là, une dalle fera apparaître une seconde porte dans la maison, retournez y pour prendre l'EPEE 5 dans le coffre. Revenez dans le premier sous-niveau, "nettoyez-le"



puis faites de même dans le second (en-dessous quoi, et n'oubliez pas l'ARMURE 2 pour les ponts brûlants). Juste après, repartez dans la maison (au ler étage) et allez voir le chat DEVANT la table avec votre BM. il vous montrera quelque chose et vous donnera la CLE BLEUE. Avec cette dernière (et le bou-

ton Y), allez ouvrir la porte qui donne sur la pièce avec un chat SUR la table. Poussez l'armoire vers la gauche, hoooo le symbole G! Puis ouvrez cette armoire: haaaaa l'ARMURE 5!!! Cela va iusque là? Ouiiiiii! Bon, alors partez "nettover" le premier monde lilliputien (une table au premier étage), puis faites de même avec le deuxième monde (que c'est cruel!) Revenez dans la maison et allez voir la plante devant le papier peint "ciel", elle vous donnera la BRANCHE; avec celle-ci, descendez et allez GUIDER les 2 chats devant la porte de la pièce. Dans cette dernière, il y a un trou dans le mur à gauche, empruntez-le et rencontrez le rat SEUL qui vous donnera l'ARME 5. Retournez dans le hall (où se trouve la dalle bleue) et descendez les marches. Juste au-dessus de l'antre du BOSS, se trouve un coffre qui renferme l'ARMURE 6, prenez-la en passant et partez demonter le BOSS en petits morceaux. Remontez dans la maison et allez voir la fillette près du chat au dernier étage, elle vous offrira le DIAMANT 5. Reprenez la dalle bleue et partez pour le temple 2 du NIVEAU 2 (FORET): là, achevez le travail en détruisant tous les scorpions (et les dernières dalles donc) à tous les niveaux avec l'EPEE 5.

Puis prenez le chemin du NIVEAU l (VILLAGE) et réservez le même sort aux cyclopes dans le niveau du BOSS. En ce même lieu, se trouve un escalier vert et la dalle qui est à sa droite vous donnera

l'ARME 7. Ceci fait, retournez au village dans la grotte jadis gardée par l'enfant, vous trouverez une réserve de gems juste à droite de la sortie et la fée vous donnera l'EPEE 7 (inutilisable car notre héros n'a pas assez d'énergie). Avant de partir, allez voir la fleur que vous aviez poussée auparavant, juste au-dessus (liane) se trouve le symbole A.

NIVEAU 6: LE CHATEAU.

Allez dans le premier sous-niveau (fantômes...) où vous trouverez l'EPEE 6 dans un coffre (cette épée tue les fantômes), et près de ce dernier se trouve le FIL de la harpe, sur le squelette inanimé plus exactement. Dans le 3ème sous-sol du château, l'angle tout en haut à gauche est protégé par des dalles hérissées (en diagonale) de pointes; allez dans cet angle, vous y trouverez un coffre invisible qui renferme le symbole B. Beaucoup de choses sont invisibles dans ce sous-niveau; par exemple, dès que vous arrivez dans celui-ci, allez en haut, à droite de la pièce où se trouve l'escalier: dans l'angle, vous trouverez un coffre invisible et vous pourrez traverser le mur. Ouf. Maintenant. retournez dehors et allez voir le soldat allongé avec votre BM: il vous montrera ce qu'il sait faire et vous donnera l'ARMURE 7 (qui protège contre les pieux). Partez dans la maison en bas à gauche, où le barde se donne en spectacle, puis donnez-lui le FIL (c'est mieux pour jouer): il jouera et le soldat s'approchera; profitez-en pour aller JUSTE à la place de ce dernier car vous y trouverez la CARTE 1. Allez à l'entrée du château tout en haut à gauche et présentez la CARTE 1 au garde, entrez et faites le ménage à tous les étages.

A cet instant, yous devez avoir votre energie au maximum (appuvez sur le bouton A, vous devez avoir 50 pts d'énergie), vous pouvez désormais utiliser l'EPEE 7! Ressortez et allez dans la maison en haut à droite, une femme vous donnera la CARTE 2. Courez dans la 3ème maison en bas (un dortoir) pour faire disparaître le soldat (par simple dialogue), puis partez pour l'entrée du château en haut à droite. Présentez la CARTE 2 au garde et entrez. Pulverisez tout ce qui bouge et allez sur le quai du dirigeable. Là, des soldats vont tuer votre ami (c'est une fenme qui : parlé, salocope!) mais avant, il

dirigeable. Sur ce, grimpez sur l'engin et positionnez-vous devant le gouvernail avec la CLE: ainsi. vous partez à la rencontre du BOSS. Pour l'avoir c'est tres simple: allez en bas du diri-



frappez la bête lorsqu'elle remonte en haut tout en restant au bord du pont. Le BOSS achevé, remettez-vous devant le gouvernail avec la CLE. Une fois revenu, ressortez et repérez le soldat qui est DE DOS au bord de l'eau, allez de l'autre côté, le long du mur du château à gauche, se trouve le symbole H. Allez ensuite voir le roi pour qu'il vous donne le DIAMANT 6, sortez puis retournez dans la maison où une femme vous a donné la CARTE 2; le BRACELET 3 se trouve à l'endroit où elle était. Dès que tout cela est fait, reprenez une dalle bleue et repartez pour le temple 3 du NIVEAU 2 (FORET) où vous détruirez les grosses boules de feu avec l'EPEE 6. Dans le niveau avec les lasers, la dalle correspondant à ces boules de feu vous donnera l'ARME 6, et l'autre dalle dans le niveau, juste avant le BOSS, fera apparaître un oiseau. Retournez dans la forêt et attrapez ce dernier, il vous offrira le MIROIR de feu; allez ensuite à la rencontre de la fée qui est tombée de l'arbre: elle prendra les 8 symboles et vous donnera une CLOCHE (lorsque vous la choisissez, votre réserve de gems est INFINIE) en échange. Et maintenant, cap sur l'ultime niveau!

NIVEAU 7: L'AURORE BOREALE.

Ce sont les 6 DIAMANTS qui font apparaître ce niveau. Dans le premier sous-niveau, vous ferez apparaître une dalle bleue tout en haut, justeen-dessous, se trouve un coffre qui contient la BOULE DE FEU. Vous la prendrez plus tard, pour l'instant allez sur la dalle de téléportation et vous vous retrouvez dans le 2ème sous-niveau. Juste à droite, sous les grandes dalles grises mouvantes, vous pourrez acquérir l'ARMURE 8 (protège contre les fantômes en distorsion dans le dernier sous-niveau) dans un coffre.

Prenez la seconde dalle de téléportation, à droite sous une statue verte, vous verrez un coffre qui contient l'EPEE 8 (détruit tout, même les dalles grises mouvantes). Allez tout en haut et faites apparaître la dalle bleue. Profitez de cette dernière pour aller chercher la BOULE DE FEU dans le ler sous-niveau (cité plus haut) puis repartez pour l'îlevolcan du NIVEAU 3 (MER) (crevant!!!) où vous détruirez la dernière dalle (singes verts) avec l'EPEE 8. Cette ultime dalle fera apparaître une fée dans le grand temple, allez la retrouver pour qu'elle vous donne la BAGUETTE DE FEU. Désormais. vous avez tout pour en finir: alors

partez pour le NIVEAU 4 (MONTAGNE) et donnez les 3 obiets de feu au roi des goblins qui fera alors apparaître le temple du BIG BOSS et vous donnera l'ARME 8. Retournez dans le NIVEAU 7 (AURORE) et entrez dans le temple du BIG BOSS avec l'EPEE 8, 1'ARMURE 8, 1'ARME 8 et la CLOCHE. Le mage est très facile à





détruire, quelques coups suffisent et vous vous retrouvez devant le BIG BOSS, non moins facile à avoir, dès que vous éteignez TOUTES les flammes bleues, visez la tête puis esquivez les lasers et les boules de feu; répétez l'opération plusieurs fois (sa tête est invulnérable tant qu'une flamme bleue est sur le sol!) et vous en finirez enfin avec cet emmerdeur de première...et ce sublime ieu.

FIN! (Je suis crevé, si on sonne je ne suis là pour aucune princesse !!) (Constentin Olivier) alias Hooolive

game boy

CASTLEVANIA ADVENTURE

Ce jeu est bourré de pièces secrètes. Par exemple: à droite du premier tronc d'arbre coupé en deux (au premier niveau), continuez à monter à la corde, vous traverserez le mur de briques et découvrirez une salle pleine de pièces et d'armes supplémentaires

nes

SKATE OR DIE

En sortant du magasin, se diriger vers RACE, prendre REGULAR FOOT, aller vers le gros tuvau gris; pour v accéder, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle et le bouton A en même temps (allez touiours tout droit sans lâcher les boutons).

game boy

Bonjour! monsieur désire quelque chose?" "Ouaip! je veux un max d'énergie!". "Bien monsieur, et un plein pour la 8 !ª

Ca roule!*





4 rue du champ de la couronne 1020 Bruxelles (métro Bockstael)

Tél: 02/478-56-20 Fax: 02/478-66-14

FERME LE DIMANCHE OUVERT DE 10 À 19H DETAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDEO SUPER NES GAME BOY SNK NEO-GEO. SEGA MEGADRIVE GAME GEAR..ACCESSOIRES.

La plus grande gamme de jeux vidéo, aux meilleurs prix sur toute l'Europe!

Ecrire ou téléphoner

pour recevoir GRATUITEMENT la liste de nos produits

Livraison gratuite et rapide partout en BELGIQUE

Gagnez vos jeux vidéo tous les mercredis grâce à ZBD, en écoutant FUN RADIO(BXL) RECHERCHONS FRANCHISE BENELUX

REVENDEURS. CONTACTEZ-NOUS!

megadrive

PREDATOR

Le prédator rôde toujours dans la ville, prenez garde a ses griffes acérées NIVEAU 5: SUBTERROR NIVEAU 6: TOTAL BODY



51110:

megadrive

SPIDERM

VERSION JAPONAISE

le plein d'énergie pour monsieur l'araignée s'il vous plaît! FFE71D0040



super famicom



SUPER ADVENTURE ISLAND

CARTOUCHE AMÉRICAINE

A lots of Miam Miam pour le joueur: 7E0D6C10

game boy BURGERTIME DEL



Ceux qui aiment le poivre vont être servis, en voici à l'infini!

nec

RAYXAMBER

A la page de présentation, allez sur effect et écoutez les effets de 1 à 20, puis ceux de 3 à 22. Puis écoutez la musique 1, et pendant que la musique défile, appuyez sur 1, écoutez la 2, appuyez sur 1, écoutez la 3, appuyez sur 1, écoutez la 6, et appuyez sur 1. Vous commencerez GREGXAMBER VII LA REVEANGANCE le ieu avec 6 vies.



megadrive

EL VIENTO

Pour avoir tous les pouvoirs magiques, mettez jeu en "Pause" et appuyez sur haut, gauche, droite, bas puis sur le bouton C. Il faut refaire la même opération plusieurs fois pour acquérir la totalité des pouvoirs. Pour passer des tableaux sans les passer ni combattre le monstre de fin de niveau, mettez le ieu en "Pause" et appuyez sur haut, gauche, droite, has puis sur le bouton B. Pour jouer en mode "Ralenti" mettez le jeu en pause et appuyez sur haut, gauche, droite, bas puis sur le bouton A. Pour revenir en mode "Normal", il suffit d'appuye Au premier niveau, les personnages au fenêtres balancent parfois des fioles de

vies (des fioles orange). Pour les récupérer, attendez à coté et quand la fiole

de vies tombe, il suffit de l'attraper. POULAIN NICOLAS

3615 JOYPAD DES TAS DE NEWS!

RAD DUDES

Voici un truc qui vous permet de commencer la partie avec 64 hommes. Avant de débuter, composer la séquence suivante: bas, A, bas, haut, bas, haut et appuyez ensuite sur Start avec le contrôle 1.

game boy

MR DC



Hep! hep! yous la bas! ça yous dirais un petit choix du niveau, super chouette non! 06XXDBD0 (XX= niveau de départ)

U CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT... TU AVAIS TORT.

LIBERE LA FORCE **DE TA CONSOLE**

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- Etre invincible
- Sauter plus haut
- Plus de force
- Plus d'armes

- ► Plus de vitesse
- Des vies à l'infini
- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...

PLUS DE 700 COMBINAISONS!





Avec GAME GENIE", le Genie, c'est toi!

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS TEL. (1) 39 98 98 98



E

NEC

Département 94 Ach. jx Magical Chase et Genji's Journey, entre 200 et 600 Frs, pour le premier. Contacter Sur Paris et sa région, Aurélien, au (1) 48 76 21 65.

Contact

Département 18 Ech Vds. Ach. environ 50 jx CGX, SGX, CD et SCD. Vds. GT + 5 px (Soldier Blade, F1 Circus 91. 2200 Frs. Contacter Mickael, au (16)

Ech. Nec GT + 3 jx contre Neo Geo + jx, ou vendu : 2300 Frs, Nes + 4 jx + Zapper + robot + manette d'avion

900 Frs. Contacter David, au (16) 33 Dénartement 62 Ech. CGX + CD Rom 2 + 6 ix + S System Card 3.0 + mags, contre SEC

(16) 21 53 50 42 Vds. Core puissance 5 + 14 jx : 2300 Frs, ou contre S Nintendo + jx, ou

Neo Geo + jx. Contacter Benoit, après 18h. au (16) 34 84 89 23. Département 95 Ech. CGX + quintupleur + 2 manettes + jx, contre S Nes + jx, ou Neo-Geo +

ix. Contacter Xavier, au (16) 30 37 34 Vente

Vds. CGX + 5 jx + 2 manettes + quintupleur : 1200 Frs à débattre Contacter Eric. au (16) 70 45 50 77 Département 6

Vds. CD Rom 2 + CGX + 14 jx (Pc Kid 2, WB 3...1 2000 Frs. Téléphoner au (16) 93 74 79 20.

Vds. Nbrx jx Nec. Contacter Mr. Trompat Rémy, 4 impasse Charles Gounod, 13500 Martiques.

Vds. CGX + 2 manettes 700 Frs, jo S Ninlendo (Zelda 3, A FAmily Contacter J Michel, au (16) 42 27 41

Département 13

Vds. CHX + 3 jx (J Chan, S Star Soldier, Drop Roc) : 750 Frs. Contacter Laurie sur MArseille uniquement, au (16) 91 72 18 77

Département 38 Vds. px Nec : Pc Kid 2 : 200 Frs et Dead Moon : 200 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 27 14 60.

Département 44 Vds ou Ech. RAyxamber 3, Down Load 2, Pomping World, Son Son 2, contre autres jx. Téléphoner au (16)

Département 44

Vds. CGX + 2 jx : 600 Frs Vds. ou Ech. jx carte ou CD. Contacter Françoise David, au (16) 40 70 85

Vds. Nec + quintupleur + pad + 4 jx (Pc Kid 2, N Spirit, F Soccer) , 890

Département 62

Frs, et de Nbrx jx MD de 120 à 250 Frs. Contacter MAnuel, au (16) 21 39

Département 69 Vds. SGX + 3 jx (Power Eleven...) + 3 manettes + quintupleur · 1450 Frs. Contacter Bastien, ou Emmeric, au (16) 78 56 42 11

Département 75 Vds. Nec + Hit the Ice, O Wolf: 790 Frs., ou contre 4 jx S Nintendo Contacter Steve, au (1) 45 65 23 13.

Vds. Nbrx jx Nec CD et cartes, jx SFC et Neo Geo. Vds. Pc Engine + j> Contacter Jerome, au (1) 42 06 22

Département 75 Vds 20 jx Nec Pc Engine de 100 à 150 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48

Vds. Nes duo + 6 jx (Valis 1 à 4, Spiggan...) + 2 manettes : 2500 Frs, Mega CD + MD + 2 manettes : 2200 x. Contacter Olivier, après 19h, au Frs. ox sur SFC/S Nes. Contacter Jet. au (1) 45 53 86 79

> Vds Nec + 4 jx : 650 Frs. Contacter Kalu Odiebe, au (16) 60 17 60 47. Département 78

Dénariement 77

Vds. CGX + 1 menette + 2 jx : 600 Frs. Contacter Antoine, au (16) 39 56

Département 78 Vds. Nec Turbo GT + 5 jx (Pc Kid 2, Dead Moon .) + écouteur, valeur 3900 Frs, vendu : 1750 Frs. Contacter Jeremy, après 19h, au (16) 30 60 58 85

Département 91

Vds jx Nec : 150 Frs : Sonson 2 ADv Island, Rabio Lepus Spécial Contacter Thibault, à partir de 19h. au (16) 69 05 92 21 Département 91

Vds. SGX + 11 jx (F Soccer, Aldynes, FM Tennis...) · 2000 Frs, ou les 11 jx : 1900 Frs. Contacter Marce, au (16) 69 07 05 54

Vds. Nec Duo, sous garantie + 2 manettes + quintupleur + 10 jx CD Rom (Gate of Thunder...) : vendu 4500 Frs. au lieu de 8500 Frs. Contacter Romain, au (16) 60 10 62

Département 91 Vds. SGX + 9 jx (J Chan, Darius ...): 1500 Frs, MS + Alex Kid : 150 Frs. Contacter Luc. su (16) 69 24 70 45.

Vds. SGX + 1 jeu + quintupleur + cables + 2 pads : 800 Frs. Nbrx ix Nec à partir de 100 Frs. Téléphoner

après 18h, au (1) 64 59 95 93.

Vds. Nec GT + 10 ix + translo, sous garantie, prix à débattre, vente sépaée possible à partir de 100 Frs Contacter Michel, au (1) 47 28 40 67

Département 92 Vds CGX + quintupleur + 2 manettes + 4 jx (R Type, Hit the Ice, Parasol Star 2, Japan Warrior): 1150 Frs au

lieu de 2450 Frs. Conatcter Edouardo au (1) 47 41 91 07

Vds. Pc Engine Duo + GT + 33 ix + GB + 5 jx + mag jx vidéos. Contacter Priso Patrice, 2 rue Bernard Palissy

92800 Puteaux, ou au (1) 47 74 6 Décartement 93 Vds. Nec GT + 5 jx (R TYpe...)

2000 Frs. Contacter Fabien, au (1) 48 Département 93

Vds. SGX + 3 jx (1941, Battleace, Cybercore), sous garantie · 800 Frs. Contacter Mickael, le soir, au (1) 40

Département 94 Vds. CGX + 3 jx . 500 Frs, ou contre SF 2 sur SFC ou S Nintendo, ou S Nes Contacter Ben, au (1) 48 93 78

Dénartement 94 Vds. SGX + quintupleur + 2 manettes + 5 jx (Vigilante, Shinobi, Tonma . 1500 Frs. Contacter Vincent. au (1) 42 07 30 09

Dénartement 94 Vds. SGX + manette + 6 jx (Pc Kid 2, After Bunner 2, G'n'G...) de 50 à 250 Frs, valeur total : 3000 GFrs, vendu. 1600 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 46 77 35 25

Département 94 Vds. SGX + doubleur + 2 joy + 12 jx 3000 Frs (pas de vente séparée) Contacter Christophe, au (1) 43 99

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 6 Ach. Neo Geo + 2 manettes + 1 jeu (F Fury): 1200 Frs, ou avec W Heroes: 1400 Frs. Contacter Cyril, uniquement sur Antibes et alentours, au (16)

Département 13 Ach. jx Neo-Geo (Last Resort, Baseball ...) et la console Contacter Fabien, au (16) 91 93 66 19

Ach. Neo-Geo avec ou sans ix, prix à déhattre, ou contre S Nintendo + ix + argent. Contacter Hicham, après 17h la semaine, au (1) 45 50 39 51.

Département 92 Ach. Neo Geo + 2 manettes + memory card : 2000 Frs maxi, avec boile et notices. Vds. Ech. Rushing Beat sur SFC. Contacter Yvon, après 18h, au (1) 46 68 88 43

Département 11 Ech. S Nintendo + 3 ix contre Neo-Geo + 1 ou 2 jx, ou achéte Neo-Geo + ix : 2000 Frs. Vds. S Nintendo + 3 ix : 2000 Frs. Vds CGX + 2 jx, Arriga et Atari. Téléphoner au (16) 68 45 38 77.

Département 13 Ech. sur Neo-Geo : Fatal Fury, Burning Fight, Baseball, Stars 2, art of Fighting, Sengoku. Ach. S Nes Fra, Jap, ou US ... Ech. jx sur MD. Téléphoner au (16) 42 21 06 99.

Ech. jx Neo-Geo. Vds. Zelda sur SFC, posséde plusieurs ix sur Neo-Geo. Cherche contacts sur Neo-Geo 77 70 66 47

Département 42

sur la Loire. Contacter David, au (16) Dénartement 59

Ech. jx Neo Geo (Robo Army, M Lord ...), et Pilot Wings sur SFC. Contacter Cédric, après 18h, au (16)

Ech. SFC + 16 jx (S Fighter 2... contre Neo-Geo + 2 manettes + jx + carte de sauvegarde Téléphoner, avant 20h30, au (16) 35 75 79 58. Département 78

Ech. Ninia Commando + Trash Raily (ou autre jeu), contre World Heroes. Téléphoner au (16) 30 57 98 03.

Vds. Ech. Ach. jx Neo Geon posséde 8 Man, Sengoku, L Ressort, et autres Contacter Stephane, après 18, au (1) 47 50 60 18 Département 94

Ech. ix Neo Geo et vends Asso 2 450 Frs., et Robo Army: 650 Frs. Contacter Clément, au (1) 43 28 31

Département 10 Vds. Nam 1975 sur Neo Geo: 400 Frs. ou contre S Sov. Contactery Marc au (16) 25 21 74 99

Département 13 Vds. Neo Geo + M Lord + écran cou-leur : 2400 Frs. Contacter J Mathieu, au (16) 91 77 16 39.

Département 25 Vds Beo Geo + 3 jx (F Fury, Burning F, et Cyber Lip) + 2 manetets + memory card : 2500 Frs Contacter J Philippe, au (16) 81 34 41 35

Vds. Fatal Fury: 850 frs, GB + 9 jx (Paradius, Rockman World...): 1390 Frs. Contacter Julien, le week end, au (16) 40 89 26 91. Département 51

Vds Lynx + 8 jx + Comlinx + adapta-teur secteur + sacoche + pin's Linx : 1850 Frs. Contacter Nico, au (16) 26

Département 51 Vds. Neo Geo + 4 jx : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 26 09 74 20. Dénartement 54 Vds. ix Lynx (Electrocop, Ninja G.

Turbo Sub, Zarlor, Mercenary) 150 Frs pce, ou 500 Frs le tout Contacter J Marie, après 19h, au (16) 83 28 26

Département 59 Vds. jx Neo Geo : F Fury : 700 Frs. jx MD G Axe, Rambo 3, A Beast . 300 Frs Spiderman Alex Kidd 200 Frs Téléphoner après 18h, au (16) 27 81

Vds. sur Neo Geo : Riding hero Baseball 2020 : 450 Frs pce, pas d'échange. Contacter David, au (16) 21.76.83.69

Département 75

Département 75

Département 77

Vds. Neo Geo + Nbrx jx, jx sur SFC et MID et sur CD Rom Nec Contacter Ludovic, au (1) 42 29 25 89.

Département 75 Vds. Lynx 2 + Awesome Golf et California Games : 600 Frs. Contacter Gabriel, au (1) 43 43 45 11.

Vds. Mutation, King of Monster... possibilite d'échange. Ach. nouvautés Contacter Olivier, après 17h, au (1) 43 87 47 64.

Vds. Lynx garantie . 600 Frs Contacter Philippe, après 18h, au (16) 64 62 12 59.

Département 81 Vds. NBeo Geo + 7 jx 2400 Frs. Contacter Patrick Troudi, 13 rue odillon Redon Labruquiere, ou après 19h, au (16) 63 73 10 38

Dénartement 91 Vds. jx Neo Geo, SFC et GB. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Vds. jx Neo Geo : Last Ressort : 800 Frs, Bleu's Journey 400 Frs Contacter Renaud, après 19h, au (16) 60 11 87 48

Département 92 Vds. Neo Geo + Aso 2, M LOrd, Baseball 2 + 2 manettes, sous garantie: 3600 Frs. Contacter Mohamed. annès 18h, au (1) 47 73 52 70.

Vds Lynx 2 + 6 jx (Blue Light, Golf...) + transfo ! 1100 Frs sous garantie. Contacter Thierry, après 19h, au (1) 48 65 96 08.

Département 94 Vds. Neo-Geo + 1 jeu : 2000 Frs. SGX + Aldynes et G'n'G : 1000 Frs. carte Jamma pour Combo. Contacter Frederic, au (1) 43 28 52 48

Département 95 Vds. Neo Geo + 2 manettes + 2 jx (F Fury, World Heroes): 3500 Frs. Contacter Loc, après 18h, au (16) 34 19.88.28

NINTENDO

Achat

Dénartement 19 Ach. jx S Nes, SFC, S Nintendo Contacter Vincent, au (16) 55 20 01 59

Département 25 Ach. sur S Nintendo S Probotector. Aveloy et autres hits, entre 300 et 350 Frs Contacter Mathreu, au (16) 81 50

Bénartement 27 Ach. jx SFC Jap, US, Fra : T Ninia, F Fight, Mickey, Magical Quest, Sonic... 300 Frs maxi. Téléphoner après 15h, au (16) 32 28 02 96.

Département 31 Ach. SFG Jap + S Fighter +, Bad + cables Contacter Jonathan, au (16) 61 85 94 07

Département 59 Ach. lous jx sur SFC, MD .. et toutes consoles. Vds. µx SFC, jx MD à parfir de 150 Frs. Jx GG et orgue Yamaha

Contacter Jerome, au (16) 27 83 91 17 Département 62 Ach. sur S Nintendo : Zelda 3 : 300 Frs. Vds. Real Basketball sur MD : 150 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 21 53 44 58

Ach. px S Nes, et SFC : S Fighter 2, Mario Kart, Axelay, Magis Quest : entre 300 et 400 Frs. Contacter Wladimir, avant 18h, au (1) 42 77 52

Département 92 Cherche jx S Nintendo : Dragon's lain à petit prix, Contacter JF Boone, au (1) 47 85 69 22

Contact

Département 36 Ech. Joe et Mac. contre T Ninja 4. contacter Julien Romex, 8 av de la forel, 36330 Chateauroux, ou au (16) 54 35 19 12

Ech. sur Nes . Mario 2 contre World Cup, Punch Out, ou autre jeu Téléphoner au (16) 47 42 26 34.

Ech. Skuljagger US contre jeu Fra Krustyis, S Funhouse, Pilot Wings, A Family, Unsquader, Téléphoner le xweek end. au (16) 21 62 11 57

Ech. jx Nintendo, contre GG. Contacter Maxime, après 18h, au (16) 78 37 67 82 Dénartement 75

Ech S Nes + jx, contre Neo-Geo + p Vds. Ech. px Nec et S Nes. Téléphones uniquement de 18530 à 20, sauf vendredi, au (1) 43 66 63 89

Ech. jx SFC, S Nintendo, S Nes, pos séde . Zelda 3, Castelvania, Un Squadron Marin 4 F Zero, Contacter Ben, après 17h, au (16) 64 78 74 52. Département 88

Ech. jx G8 : D Tales et Robocop, contre autres jx GB Téléphoner au (16) 29 07 41 27.

Département 91

Ech Vds. jx D-SFC (Souiblader Hook, Turtles...). Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 86 Département 92

Ech Rushing Best, sur S Nintendo contre G'n'G, ou S Adventure Island Contacter Amaud, au (1) 43 50 55

Vente

Département 2 Vds. jx SFC : Goemon, Popupous, SF 2. Vds. Lynx 2 + 1 jeu : 700 Frs Contacter Alexandre, au (16) 23 80

Département 13

Vds. Nes + 2 pads + 7 jx (SMB 1 à 3, Zelda 1 et 2, Megaman 2 . .) + Nbro revies 1200 Frs Contacter Daniel au (16) 90 42 63 21

ANNONCES

Département 13 Vds. GB + 5 jx + loupe + cable Link : 1000 Frs à débattre. Conlacter Plerre Giuge, au (13) 42 72 50 96.

Département 13 Vds. GB + Tetris, Forteress of Fera : 450 Frs + jx S MArio Land, Batman... 150 Frs pce + jx MD : SMGP, GANDG, TF 3, Strider... : 225 Frs. Contacter Remy, au (16) 42 44 17 34.

Département 21 Vds. Nes , 5 jx, pistolet, manette : 1600 Frs, ou contre MD + 2 ou 3 jx. Contacter Franck, après 18h en semaine, au (16) 80 37 39 11.

Département 21 Vds. jx Nes de 150 à 250 Frs : Bionnic Commando, Blades of Skeel, Lolo, Marble Madness, D Tales, Kabuki, uniquement en cote d'or. Contacter Nico, au (16) 80 52 36 43.

Département 21 Vds. jx GB à bas prix. Contacter Virginie, après 19h, au (16) 80 41 87 03.

Département 22 Vds. jx sur S Nintendo : Lemmings, Un Squadron, T Ninja 4, Zelda 3, Castelvania 4 : 36 30 04 60

Département 26 Vds. ou Ech. F Fight dur SFC. Contacter Christophe, au (16) 75 41 68 07.

Département 27 Vds. ou Ech. S Mario 2, contre autre jeu sur S Nintendo. Vds. magazines. Téléphoner au (16) 32 39 06 33.

Département 34 Vds. jx GB : Chase HQ : 120 Frs, sur Nes, Alpha Mission 150 Frs. Contacter Matthiau, après 17h30, au (16) 67 46 57 74.

Département 35

Vds. jx S Nintendo : Mario World : 200 Frs, Ultra Man : 150 Frs. Contacter Mr Feuvry, au (16) 99 38 98 30.

Département 38 Vés. sur S Nintendo : A FAmily et Mistical Ninja (Goernon Fight) Fra et US: 250 Frs pce ou 450 Frs les 2. Contacter J Pierre, au

Fra et US: 250 Frs pce ou 450 Frs les 2. Contacter J Pierre, au (16) 76 54 00 63.

Vds. Nes + 2 jx : 890 Frs, ou contre MD + 2 jx + 2 manettes. Contacter Olivier Juzan Lairial Rite de Luxey, 40420 LAbrit, au (16) 58 51 03 22.

Département 42 Vds. Nes + 5 jx (Mario 3, Power Blade...) + boitiers de rangements : 1500 Frs. Contacter Yann Sanchez, au (16) 77 25 66 Département 44 Vds. jx S Nintendo : F Zero, S Scope... Confacter Cédric, dans la région nantaise seulement, après 18h, au (16) 40 59 54 73.

Département 54 Vds. S Fighter 2 uS : 410 Frs, Pilot Wings Fra : 350 frs, Zelda 3 Fra : 350 Frs, S Soccer Fra : 300 Frs, ou contre Paradious, Mickey. Contacter Thierry, au (16) 83 90 10 44

Vds. GB + 4 jx (Tetris, T Ninja, Solar ...): 600 Frs, uniquement sur Maubeuge et sa région. Contacter Ludovic, au (16) 27 64 10 18. Département 59

Département 59

Vds. jx SFC : Soulblader, Castelvania 4, Rushing Beat, Sonic, A FAmily. Contacter Franck, après 18h, au (16) 20 45 13 89.

Vds. Nes + 12 jx, valeur : 5100 Frs, vendu : 3000 Frs. Vds. jx GB : 130 Frs pce, vente séparée possible, ou contre MS. Téléphoner au (16) 27 34 64 97.

Département 59 Vds. jx S Nintendo : A Family, Caslelvania, R Type, S Scope, jx US : Zelda 3, Sim City, Astrac, Top Gear : de 300 à 400 Frs, ou contre Zelda 3 Fra. Téléphoner au (16) 28 41 57 91.

Département 62 Vds. GB + 10 jx (Mario, D Dragon 1et 2, Trackmeet...) + transfo : 1500 Frs au lieu de 2900 Frs, ou contre MD + 2 manettes + jx. Contacter Pierre, après 18h, au (16) 21 09 76 41.

Département 62 Vds. sur sFC : F Soccer : 350 Frs. Contacter Olivier, au (16) 21 51 25 02.

Département 66 Vds. Nes + 5 jx entre 1000 et 900 Frs. Contacter Laurent, au (16) 68 67 22 00.

Département 67 Vds. Nintendo + 2 manettes + 7 jx : 2000 Frs., au lieu de 3700 Frs. Téélphoner au (16) 88 63 07 83

Département 67 Vds. Ech. ix S Nes , Nintendo, possède : WWF, MArio 4, Zelda 3, Contacter Gilles, après 18h, au (16) 88 09 68 50.

Département 68 Vds. S Fighter 2: 495 Frs + GG + Sonic, Donald, Senna : 995 Frs + GB + D Dragon, Contra, Greml 2, Tetris : 545 Frs. Contacter Marc, au (16) 89 27 19 50.

Département 69 Vds. Ninlendo + 2 manette + 6 à 8 jx : entre 850 et 950 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 78 66 19 45. Département 69 Vds. 6B + 7 jx + Teris + loupe + écouteur. Vds. jx sur SFC et S Nes : Soulblader et D Dragon. Contacter Hervé, au (16) 78 69 52 29.

52 29.

Département 69

Vds. sur S Nintendo : S Soccer : 339 Frs, sur MD : Quackshot et J Pond 2 : 550 Frs les 2, ou 300 Frs pce. Contacter Nico, après

Département 69 Vds. Axelay sur S Nes : 400 Frs, ou contre Mickey Mouse. Contacter Alex, au (16) 78 37 38

18h, au (16) 78 34 29 76.

Département 74

Vds. ou Ech. jx S Nintendo : S Fighter 2, S probotector, S Aleste, S Soccer, à partir de 300 Frs. Yéélphoner après 18h, au (16) 50 44 53 64.

Vds. jx SFC: TMHT 4 et Simpsons: 400 Frs pce. Contacter Olivier, vers 19h, au (16) 50 37 58 39.

Departement / Vds. jx Mes : Track and Field 2, Skate or die, Black Manta, Zelda, Metal Gear, MAch Rider : entre 150 et 200 Frs + robot et pistolet : 250 Frs. Téléphoner au (16) 50 46 37 54.

Département 74 Vds. jx S Nintendo . F Zero : 350 frs, SR Type : 250 Frs, S Probolector : 400 Frs, Bazooka + 6 jx : 350 Frs, Contacter Formain, au (16) 90 03 26 82.

Departement 75 Vds. Nintendo + 8 jx (SMB 3, TMHT...) : prix à débattre. Contacter Thomas, au (1) 45 66 46 28.

Département 75 Vds. jx SFC et S Nes, Nbrx titres. Vds. revues Jap. Vds. Sega 16 B + 3 jx + joys + joypad Pro : 1300 Frs. Vds. CGX + joypad + Nbrx jx. Contacter Adel, au (1) 42 05 86 39.

Département 75 Vds. jx Nes : 100 Frs pce. Contacter Stéphane, au (1) 45 30 28 24.

Département 75 Vds. jx sur SFC, Neo Geo, CGX, SGX, CD Rom et Super CD Rom. Contacter Denis, au (1) 40 50 99

Département 75 Vds. S. Nintlendo neuve + 2 manettes + 3 jx : 1200 Frs + adaptateur universel, jx : 350 Frs. Contacter Anthony, sur Paris seulement, au (1) 47 83 62 10

Département 75 Vds. jx SFC: P of Persia, Paradius: 400 Frs, Zelda, Castel 4, S G'n'G, Pilot Wings: 250 Frs, et F Zero, Actraiser: 250 Frs. Téléphoner au (1) 43 21 20 44.

Département 75 Vds. sur S Nes : Contra 3 US et Castelvania 4 Fra : 350 Frs pce, sur GB : Batman, Tennis, D Tales : 100 Frs pce. Contacter Nico, au (1) 43 22 03 32.

Département 75 Vds. jx GB (Robocop, A Family...) 125 Frs. Contacter Gregory, après 18h, au (1) 43 36 17 37.

Déparlement 75 Vds. GB + 3 jx (Robocop 2, Golt, Tetris): 700 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 43 61 43 96.

Département 75 Vds. pour GB 68 jx (Collection compléte): 1600 Frs, vente séprée imposible. Contacter Didfer, au (1) 46 65 44 17.

Département 77 Vds. Nes + 2 jx + Zapper + 2 manettes : 550 Frs. Contacter Martine, de 12 à 20h30, au (16) 60 07 69 00.

Département 77 Vds. jx Nintendo de 150 à 250 Frs (WWF, Alpha Mission, Dragon Ball...). Contacter David, au (16) 64 34 45 41.

Département 77 Vds. Nes + 13 jx + zapper + manette Nes : 2000 Frs, ou jx Nes de 80 à 250 Frs pce. Contacter Marc, au (16) 64 33 83 52.

Département 78 Vds. jx SFC : Turtles 4 : 400 Frs, Lemmings : 300 Frs, sur S Nes : S of Road, F Zero : 300 Frs poe, sur GB : P of Persia, Contra, F Fantasy : 150 Frs poe, Confacter Chris, au (16) 30 82 08 29.

Département 78 Vds. GB + 9 jx (P ot Persia, F1 Race, Megaman...) + 1 housse + adaptateur 4 joueurs : 1000 Frs. Contacter Thibault, après 19h, au (16) 30 24 33 38.

Département 78 Vds. SFC + Game Adaptor + Capcom ower Slick + SF -Axelay, contra, Soulblader, Smash Tv, P of Persia : 3000 Frs, ou contre Neo Geo + 2 jx. Téléphoner au (16) 34 65 17 05.

Département 78 Vds. GB + 7 jx (NBA 2, Hook, Turtle 2, Jordan vs Bird...): valeur 1900 Frs, vendue: 1200 Frs. Contacter Cédric, au (16) 30 44 12 31.

Département 78 Vds, ix GB : Gremlins 2, S Mario Land, Spiderman, Castelvania : 125 Frs pce, jx Nec : Paradius : 350 Frs, Cyber Core : 150 Frs. Contacter Loic, au (16) 39 73 17

Département 78
 Vds. Ech. jx S Nintendo, SFC et

Vds. Ech. jx S Nintendo, SFC et S Nes, posséde Mario, WWF, Contra 4... Contacter Denis, au (16) 39 76 24 94.

Département 78 Vds. jx GB (Marío, THMT, Load Runner, Tetris) à bas prix, jx MD (Alien Storm, Rebocod...), possibilité d'échange. Contacter Renaud, au (16) 30 59 8547.

Département 81 Vds. 68 + 6 jx (Mario, Turtles, Tetris...) + light boy, avec emballage d'origine · 1500 Frs. Contacter Jerome, la week end, au (16) 63 36 39 91.

Département 91 Vds. F Zero et S Soccer, sur S Nintando: 200 Frs. Zelad 3, Wrestlemania sur S Nes: 250 Frs. Golden Fighter sur SFC: 300 Frs. Contacter Fabien, au (16) 60 19 99 88.

Département 91 Vds. sur S Nintendo : Pilots Wings : 250 Frs, Turtles 4 : 300 Frs et PGA Tour Golf : 250 Frs. Contacter Antoine, au (16) 69 49 31 84.

Département 91 Vds. sur SFC : S Adv. Island : 450 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 01 59 99. Département 91

Vds. Nes + 10 jx (SMB 1 à 3, Gremlins, Life Force...), valeur : 4500 Frs, vendu : 2000 Frs, vente séparée possible. Contacter Sylvain, au (16) 69 01 97 56.

Département 92 Vds. Nes + 3 manettes + pistolet : 300 Frs + 29 jx entre 100 et 200 Frs. Téléphoner après 20h30, au (46 62 26 80. Département 92

Vds. Contra 4 sur SFC : 450 Frs. Contacter Stepahne, entre 14 et 18h, sur Paris et sa région, au (1) 47 39 73 46.

Département 92 Vds. S Mintendo + 7 jx (Contra 3, Zelda 3, Castelvania...) : 3600 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (1) 46 03 92 37.

Département 92 VDs. Nes + 2 manettes : 200 Frs, jx Nes (DD2, Traccing, Castelvania 2 et Turtles) : 100 Frs. Contacter Mme Marin, à partir de 15h, au (1) 47 90 29

Département 92 Vds. Nes US, sortie Tv NTSC, adaptée jx US/Fra/Jap + 10 jx + Nes adventage + 2 manette : 1200 Frs. Contacter Claude, après 19h, au (1) 46 60 36 43.

Département 92 Vds. sur Nes : M Mansion (Fra) : 250 Frs avec boite et notice. Téléphoner au (1) 47 24 29 23. Département 93

Vds. S Nes + 2 manettes + SF 2, M%ario 4, F Zero, sous garantie : 2000 Frs, ou contre Neo Geo + 1 manette + jx si possible. Contacter Gael, au (1) 48 69 24 87.

Département 93 Vds. Nbrx jx sur Nes : Kick Off, S Mario 3, D Dribble, D DRagon 1 et 3, Simpsons, Baldes Stell... 200 Frs pce. Contacter Mikael, au (1) 48 26 09 02.

Département 93 Vds. Nes + 2 manettes + 8 jx (S Mario 3, TMHT...) : 1500 Frs. Téléphoner après 18h30, au (1) 43 84 63 07.

Département 93 Vds. GB + 3 jx : Tetris, Nemeris, Gargouille + sacoche : 700 Frs. Contacter Stéphene, au (1) 40 10 16 05.

Département 93 Vds. GB + Battery + action replay + boitier de transport + 18 |x + cadeaux : 1800 Frs. Téléphoner au (1) 48 97 88 19.

Département 94 Vds. jx GB dans boite d'origine : Nemesis 2, S RC Pro Am, Fortress of Fear, Ballon Kid : 120 Frs. Téléphoner au (1) 47 06 74 97.

Département 94
Vds. Nes + pistolet + 86 jx sur 2
cartouche + 2 joy, ou contre Nec
Turbo GT + 10 jx, valeur : 2000
Frs. Téléphoner au (1) 45 95 28

Département 94 Vds. Nes + 2 joystick + 12 jx (T 2, Zeida 2, Turtles 2...) : 1600 Frs. Contacter Thomas, au (1) 46 71 72 14.

Département 94 Vds. SFC Fra + SF 2, Mario + adaptateur + City Boy : 2100 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 90 87 92.

Département 94 Vds. 7 jx Nes : Zelda 1 et 2, TMHT, SMB 2, Kabuki Quantum Fighter, Dragon Ball, Cobra Triangle : 200 Frs poa, ou 500 Frs les 3. Téléphoner après 16h, au (1) 48 90 77 69.

Département 94 Vds. Nes + 28 jx avec boites et notices + 3 manettes : valeur : 13000 Frs, vendu : 3000 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (1) 49 82 32 68.

Département 94 Vds. SFC + Mrio 4 et Zelda 3 : 1450 Frs. Contacter Bobo, sur RP seulement, après 19h, au (1) 48 99 71 32.

Département 95 Vds. GB + 10 jx · 1250 Frs, au lieu de

2700 Frs. ou contre GG + 5 ou 6 jx + adaptateur, vends Nes + 5 jx 1100 Frs. ou contre 2 ou 3 jx S Nintendo. Contacter Avcam, au (16) 39 82 19

Vds. S Aleste Jap et Zelda 3 US. Contacter Eddy, au (16) 39 59 98 23.

Vds. SFC + 4 jx (Mario Kart, SF 2, Zelda 3 et S Formation Soccer) 2900 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87

SEGA

Achai

Département 60 Ach. Gamc-Geat + sonic · 800 Frs Téléphoner après 18h, au (16) 44 45

Département 89

Ach. IX MD de 100 à 300 Frs, IX récent de nréférence Contacter Dyrif après 19h, au (16) 86 67 13 75.

Contact

Ech. MD + 6 pt + 2 manettes, contre S Ninhendo + 3 pt + 2 manettes, Contacter Christian, au (16) 98 94 41 75.

Ech. sur MD : Mercs et Sonic contre F22, Lhx, 688 A Sub, Terminator... ontacter Micolas, après 18h, au (16) 99 30 23 02

épartement 37 Ech. jx MD Fra Strider, ou Moonwalker, contre ix. Téléphoner après 19h, au (16) 47 42 24 10.

Département 50 Ech. sur MD : Robinson SC, contre American Gladiator, ou Galahad, ou Fantasy Zone, ou European Club Soccer. Contacter Thibault, après

Département 51 Ech ou Vds. 400 Frs pce : TF3, S at Rage, Sonic, Quackshot, Tazmania. contre TF 4, S of Rage 2, Mickey, Donald et Sonic 2. Téléphoner au

(16) 26 57 94 90 Décartement 62 Ech Nbrx ix sur MD (Mickey, Kid Chameleon, Splatter House 2), yends

MS + 12 jx Contacter Gabriel, let week end, au (16) 21 81 56 50. Ech, ix MD · EA Hockey, S of Rage. Shining in the Darkness, D Strike Phantasy Star 3... Contacter

Mathieu, au (16) 35 82 71 30. Ech. ix MD Fra contre ix S Nintendo ou vends de 300 à 350 Frs. Contacter Franck, en semaine de 19 à 21h, au

(1) 46 64 84 13. Département 94 Ech. ou Vds. jx MD, ou Nes : Fantasia, EA Hockey, M Defender, Sword of Vermillon, Star Flight, 200 Frs pce. Contacter Laurent, au (1) 43 39 93 84

Vente

Département 2 Vds jx MD (J Pnd 2, Shinobi, F22...), S Soccer à débattre. Contacter Franck, après 19h, au (16) 23 24 50 90

Département 13 Vds. Lakers vs Celtics, NHL Hockey. sur MD: 300 Frs. Contacter Gille avant 19h, au (16) 90 92 12 38, et après 19h. au (16) 90 95 91 69

Dénartement 13 Vds. MS complete 250 Frs + jx (Sonic, Ghostbuster, Foot, Azetec Adv. Tennis, Spt vs Spy) de 100 à 150 Frs. ou 700 Frs le lot.

Téléphoner au (16) 91 77 96 80.

Vds. MD + 2 manettes + 3 jx (J Pond): 1100 Frs, jx GB : B Bunny Gadzilla · 100 Frs. MS 2 + 1 manette

+ 2 ix : 200 Frs. Contacter William, après 17h, au (16) 91 50 60 80 3

Département 13 Vds. GG + Columns, D Duck + Gera Mastre: 750 Frs, au lieu de 1450 Frs

Contacter Ludovic, au (16) 91 93 38 Département 14

Vds. MD + quackshot : 800 Frs, G Axe Jap: 150 Frs. Gynoug Fra: 200 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 31 93 68 10

Vds. ou Ech. jx MD : Moonwalker, Alien Storm, G'n'G de 200 à 250 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16)

Département 17 Vds ix MD de 150 à 300 Ers. Contacter Stépahne, au (16) 46 74 44

Dénartement 17 Vds jx MD Revenge of Shinobi 199 Frs. Téléphoner au (16) 46 93 41

Département 27 Vds MD + 6 jx {PS 3, Sonic, Star Flight...): valeur 3000 Frs vendu 1290 Frs. Téléphoner le mercredi et week end, aprês 19h, au (16) 32 52 Dénartement 30

Vds. MD + A POwer Stick + 8 ix (S of Rage, Ea Hockey...): 2500 Frs. Contacter Sandy, au (16) 66 75 28 Département 31

Vds. GG + 6 jx (Mickey, Sonic Donald...) + transfo + loupe 1350 Frs, sous garantie, ou + GB + 2 jx 1600 Frs Téléphoner au (16) 61 48

Département 31 Vds. MD + 2 manettes + 4 1x (Immortal R Bash, MGP, A Beast) 1300 Frs. Contacter Julien, au (16)

Département 32 Vds. MS + 10 jx (Olympic Gold. Tennis Ace...) + light phaser + 1 pad

550 Frs. Contacter Jean, au (16) 62 62 27 81

Département 33 Vds. jx MD : Dongeons et D : 350 Frs. Mickey, Donald, G Axe: 250 Frs.

Darius 2 : 200 Frs, échange possible Téléphoner après 19h, au (16) 56 98

Département 33 Vds. ix MD : S of the Beast : 300 Frs. et Shining in the Darkness: 300 Frs, et jx MS : A Beast, A Burner, G Axe 150 Frs nce Téléphoner au (16) 56

Département 33 Vds. ou Ech. jx MD + jx GB Contacter J Paul, au (16) 56 21 33

Département 34 Vds. MD Fra + 3 ix + 1 manette (Sonic, D Strike, Budokand). Contacter Stéphan, à partir de 17h, au (16) 67 86 50 16.

Département 34 Vds. MS + 2 control Pad + 5 ix (Hang On . D DRagon, Rastan ...) · 800 Frs à débattre. Contacter Raph, au (16) 67 70 00 82

Département 36 Vds. 14 ix sur MS : 1000 Frs. ou 100 Ers noe Contacter Frederic, le soir, au (16) 54 22 75 18.

Département 38 Vds. MD + 2 pads + 7 jx (Sonic, Donald, Monaco...): 1500 Frs, vente séparée possible. Contacter Georges, au (16) 78 32 66 27.

Vds. MD + pad + arcade stick + 12 jo (Sonic, Mickey, Donald, S of Rage...): 3200 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 76 88 02

Vds. ou Ech. jx MD : 200 à 300 Frs (Terminator, Chuckrock, SOS Fantomes...), Téléphoner au (16) 84

Département 44 Vols. MD + 17 jx + 1 manette + Pro 2 Contacter Richard, entre 18 et 20h.

Département 44 Vds. MS + pistolet + manettes de 150 à 300 Frs. Contacter Weller, de 18 à 20h, au (16) 40 91 44 71.

au (16) 40 52 65 73

Vds. GG + 5 jx (Sonic 2...) + Nbrx accessoires : 2000 Frs. Contacter Nicolas au (16) 33 49 11 38

Vds. GG + Colums, Woodypop + Master Gear + adaptateur secteur 990 Frs, 5 jx MS : 500 Frs, convec-teur MS/MD : 200 Frs. Téléphoner au (16) 29 89 73 41

Département 57 Vds. MS + 10 jx (GP 2, P of Persia...): 2000 Frs. Télép après 18h, au (16) 82 84 57 83.

Département 57 Vds. MD + 5 jx : 1900 Frs, et MS 1800 Frs + 13 jx. Téléphoner au (16) 87 63 14 29

Département 57

Vds. MS 2 + 8 jx : 1500 Frs, Pc Engine + 3 jx : 1000 Frs, jx MS 2 150 Frs pce. Contacter Shéphane, au (16) 87 24 27 26

Département 59 Vds jx MD : T Force 4, Phelios, Tazmania, Wonder Boy 3, Green dog de 200 à 300 Frs. Contacter Gregory, ou Benoit, au (16) 20 95 28

Département 59 Vds. jx MD à 250 Frs : D Strike, A Dragon, Monaco GP, Robocod, G Axe 1 et 2. D Attack, Helltire, J. Téléphoner après 19h, au Montana...

Département 60 Vds. 9 px MD : Sonic, Road Rash, Desert Strike. Joe Montana 2... entre 250 et 300 Frs. Contacter Jerome, au

(16) 44 25 08 66. Département 62 Vds. MD Fra + 5 ix (S of Rage, Devil Crash, Strider...) + adaptateur cartouches Jap : 1450 Frs. Contacter

Lionel, au (16) 21 74 70 74. Département 63 Vds. GG + Sonic, Olympic Gold + adaptateur secteur Contacter Frederic, au (16) 73 93 46

Département 65 Vds. jx MD : Predator, EA Hockey, Chuck Rock, Shinobi, Monaco GP 230 Frs pce. Contacter Christophe au (16) 62 36 42 77

Département 67 Vds. jx MD : Mercs, Kings Bounty Vds. MS + 2 manettes + G Axe et Alex Kidd: 430 Frs le ieu MD 200 à 250 Frs. Contacter Christophe, au (16) 88 47 18 46.

Département 69 Vds. MD Fra + adaptateur + 2 iov pro 2 + 7 jx (F 22, Gynoug, SMGP, S Dancer ...) 1900 Frs à débattre, valeur ; 4000 Frs. Contacter Julien, au (16) 72 16 00 57.

Département 69 Vds. MD + 2 manettes + 6 ix (Desert Strike, S of Rage, Sonic...): 1800 Frs. Contacter Damien, après 18h, au (16) 78 26 46 68

Vds. GG + adaptateur 2 joueurs + adaptateur auto + big window + 4 jx : 1200 Frs, ou contre Neo Geo + 1 jeu. Contacter Olivier, le week end : (16)

Département 72 Vds. jx MD : 300 Frs pce : S of Rage Mickey, Fantasia, G Axe, S Dancer WB 3, King's Bounty, Truxton Gynoug, Contacter Ralf, au (16) 43

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous

nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :					□ ACHAT□ ECHANGE							□ VENTE					No							
						O 1	VEC		NE	O-GE	EO &	LYN	X		NIN	ΓEΝΙ	00	0	SEC	βA		1		6
	_																_			_				
	10	VP	AD		PΔ		103	Bo	211	27/9	rd	Ма	C I	Or	nalc		75	019) P/	ARI	S			



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO

D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN **DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

SEGA GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES) GAME-GEAR avec COLUMNS 695 E MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F Exemple de prix : ALTERED BEAST 99 F SPIDERMAN 199 F SONIC 149 F GOLDEN AXE 199 F WORLD CUP ITALIA 179 F MOONWALKER 199 F SUPER THUNDER BLADE 179 F GHOSTBUSTER ALEX KIDD 179 F TOE JAM AND EARL 199 F MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES) Exemple de prix : SUPER TENNIS 89 F OUT RUN 169 F WORLD GRAND PRIX SHINOR 179 E GHOST HOUSE 96 5 GOLDEN AXE

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu 690 F + 400 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

Avec notre CARTE DE FIDELITE vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de

RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT

LE (1) 43.290.290 Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)

Métro : Cardinal Lemaine - RER : Luxembourg/St Michel BUS: 63.86.87 Parking Maubert

Rachéte vos consoles SCOREGAMES ainsi que la majorité de vos

•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

ieux sur:

et échange vos consoles et jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin) Paiement immédiat au magasin ou sous

72 heures maxi pour la province

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES) GAMEBOY avec TETRIS *

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES) Exemple de prix : RUSH'S ATTACK 115 6

TORTUE NINJA **IKARI WARRIORS** 125 F DRAGONBALL KUNG FU 189 F FAYAMADII

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 350 JEUX DISPONIBLES) ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES 99 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX 590 F - ADDAMS FAMILY - R TYPE - CASTELVANIA 4 - SUPER TENNIS

- CONTRA 3 - ZELDA 3 - RIVAL TURE - LEMMINGS - SUPERMARIO KART - ROBOCOP 3 ---

NEO-GEO CONSOLE SEULE (NEUVE) (+ DE 50 JEUX DISPO.) OVER MAGICIAN LORD

Exemple de prix : BASE BALL 2020 479 F NINJA COMBAT ALPHA MISSION 2 479 F

549 F KING OF THE MONSTER 549 F BLUE JOURNEY 479 F ROBO ARMY 690 F NAM 75 479 F FATAL FURY 690 E

OUVERT EXCEPTIONNELLEMENT

Les dimanches 6 - 13 - 20 et 27 Décembre 1992 Les vendredis 25 Décembre et 1 er Janvier 1993 de 14 H à 18 H



FRAIS DE PORT (1 à 3 jaux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F

17, rue des Ecoles 75005 PARIS 1) 43,290,290+

199 F

229 F

265 F

1990 6

2490 F

CONSOLE

SUPER

NINTENDO

Française

990 F

BON DE COM	MANDE	: Ar	retourner à SCORE GAMES
NOM	F	RENO	A
NOM		EL BUR	
TITRE	CONSOLE		Je règle par : MANDAT LETTRE 🗆
I III I	CONSOLL	TRIA	CHEQUE O CARTE BLEUE ONº
1			
1			Date expiration : . , /

TOTAL A PAYER

NNONCES

Vds. MS 2 + 4 jx (Alex Kid, Asterix, California Games et World Prix)+ 1 manette : 900 Frs. Contacter David Dixon, au (16) 50

Département 74 Vds. GG + 4 jx (Mickey, Donald

27.86

Département 75

44 62 95 62

Département 75

Département 75

Sonic...) + loupe : 1400 Frs. Ach. sur SFC : Axelay. Contacter Yves, après 17h, au (16) 50 54 16 58. Vds. MD + 2 mannettes + 9 jx (G Axe 1 et 2, S Dancer...): 2000 Frs. Contacter Olivier, le soir, au Département 75 Vds. jx MD : Altered Beast : 100 Frs, Sonic : 200 Frs, ou les 2 : 250 (1) 40 38 46 02

35.72

Département 75

45 72 29 03

Département 75

Vds. ix MD: Castel of Illusion, G

Axe, Dick Tracy, S Dancer, E-Swat.

Fantasia, Contacter Patrice, au (1)

Frs. Contacter Bruno, au (1) 39 35 Département 75 Vds. Ech. jx MD, sur Paris uniquement. Contacter J François, au (1) Vds. MS 2 + 4 ix (Alex Kid, WB 3. 45 31 48 43 Shinobi et Sonic) + 1 manette

400 Frs. Contacter Vincent, au (1) Dénartement 75 Vds. MD + ieu + joystick + transfo + peritel, sous garantie : 750 Frs. 30 jx MD de 200 à 300 Frs. Vds. GG + 9 jx + adaptateur sec-Contacter Paul, au (1) 43 48 26 teur + sacoche : 1500 Frs. Contacter Gregory, le vendre après 19h et week end, au (1) 47 78 84

Département 75 Vds. MD + 2 manettes à infra rouges + 110 jx (Sonic, S Dancer...): 1600 Frs. Contacter Vds. MD + 2 manettes + 10 jx (Simpsons, EA Hockey, J Madden ..): 3000 Frs, au lieu de 5500 Phong, sur Paris seulement, au (1) Frs. Téléphoner au (1) 43 64 70 45 82 65 8D

Département 75 Vds. MD + 4 jx (ss gareantie) Vds. GG + adaptateur secteur + 5 jx (Sonic, Dragon Cristal, Olympic Alien Storm, Mickey... prix à Gold...): 1400 Frs. Contacter débattre. Contacter Olivier, après Cristina, au (1) 42 23 03 10. 18h, au (1) 48 03 18 66.

Département 75 Département 75 Vds. jx MD à partir de 100 Frs, GG + 3 ix : 900 Frs. Contacter Amaud. Vds. jx MD : S of Rage, WB 3 au (1) 42 41 23 33. 250 Frs pce. Vds. GG + 4 ix (WB, SGP, Shinobi.): 1300 Frs. ou pos-Département 75 sibilité d'échange. Contacter Vds. Nbrx jx MD : Sonic, F 22, Montana 2... entre 200 et 250 Frs. Benoit, au (1) 45 84 27 81.

Contacter Michel, au (1) 42 56 25 Département 75 Vds. 6 jx sur MD (Sonic, Revenge of Shinobi, Immortal...) avec Département 75 Vds. MD Jap + manette + 13 ix boites et notices : 200 Frs pce. (Strider, T Force 3...): 2800 Frs. moniteur couleur: 500 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 moniteur couleur : 500 Frs. Contacter Romain, le soir, au (1)

43 26 44 22 Département 75 Vds. MD Jap + 6 ix (SMGP, Hell Département 75 Vds. pour MD Fra : Thunder Force Fire...1: valeur 3000 Frs. vendu 3 et R of Shinobi : 250 Frs pce, ou 1990 Frs. en TBE. Contacter 400 Frs les 2. Contacter Flavio, au Stéphane Fellot, après 18h, au (1) 44 24 83 64.

Département 75 Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, Mickey, S of Rage, Donald...): 1700 Frs. Contacter Département 76 Vds. MD Fra + 19 ix, ou contre Neo Geo + ix, vente séparée pos-Laurent, au (1) 42 52 81 85 sible. Contacter Alex, au (16) 35

Vds. MD + 2 manettes + 5 jx (Sonic, Alisia Dragoon...): 1500 Frs. Contacter Greg, après 20h, au (1) 40 30 24 96. Département 77 Vds. GG + 4 ix : 1500 Frs, GB + 3 ix: 800 Frs. cartouche compil Nes et 10 jx: de 250 à 300 Frs, Nes + 6 Département 75 ix: 1500 Frs. Contacter David, au Vds. MD Fra + 2 manettes + 5 ix (G Axe, Gynoug, , PGA Golf... (16) 60 96 40 16.

avant 20h, au (1) 64 68 41 83.

Département 75

Téléphoner seulement en semaine Département 77 Vds. MD Fra + 2 manettes + 5 ix (S of Rage, Road Rash, PS 2 ...). Vds. MD Fra + adaptateur + 9 jx (J Contacter Jerome, après 20h, au Pond 2. Fantasia...): 2000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 46 44 (16) 60 60 33 35

Département 77 Vds. MS 2 + 3 jx (Alex Kidd, A Bunner, Sonic) : 350 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 64 41 14 94

Dénadement 78 Vds. S of Rage + F Worlds, sur MD Fra : 400 Frs, Sonic, Immort. Quackshot, Ghouls: 300 Frs pce. Contacter Stéphane, uniquement

(1) 34 78 52 30. Département 78 Vds. GG + 7 |x + adaptateur secteur et GG/MS avec 4 ix MS Téléphoner après 18h, au (16) 39

Département 78 Vds. MD Jap + 11 jx + 1 manette 2500 Frs, ou contre jx Neo Geo et manette. Téléphoner au (16) 39 13

Département 78 Vds. MD Jap + 7 jx (Sonic Tazmania, Chuck Rock ..): 2500 Frs à débattre. Contacter Steve, au (16) 39 46 29 96 Département 78

Vds. sur MD : R Thunder 2, S of Rage, Desert Strike, Alisia Dragoon, Fantasia, G Axe, Alien Storm... Contacter Philippe Richard, au (16) 39 52 74 32. Département 78

Vds. MS 2 + 2 manettes + 12 ix (Sonic, Shinobi, A Burner... 1700 Frs, vente séparée possible de 100 à 220 Frs. Contacter Clément, au (16) 30 43 06 25. Département 78 Vds. GG + Columns : 650 Frs, jx pour GG : de 120 à 150 Frs, adap-

tateur auto : 100 Frs. Téléphoner au (16) 34 77 43 16. Département 78 Vds. MD + 7 jx (J MAdden 92, Hellfire.) + 2 manettes + adaptateur Jap : 2200 Frs, GG + 3 jx + adaptateur secteur + chargeur + sac +

casque : 1400 Frs + revues. Contacter Lionel, au (16) 34 78 56 Département 78

Vds. MD Jap + 3 jx (Dick Tracy, Crude Buster, Quackshot) + 2 manettes: 1100 Frs. valeur: 2000 Frs. Contacter Fredéric, après 18h, au (16) 30 57 28 93.

Département 78 Vds. MS + 25 jx (300 Frs la console, le jeu : 150/100 Frs) (G Shinobi...). Contacter Frederic, le soir, au (16) 39 50 06

Département 78 Vds. jx MD : Strider, G'n'G : 270 Frs pce, Krusty Fun House, Two Grud Dudes : 250 Frs pce. Contacter Michael, au (16) 30 57

Dénartement 78 Vds. GG + 3 jx (Sonic, Donald, Dut Run + adaptateur : 1500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 30 59

Département 78

Département 91 Vds. MD Jap + S of Rage + 2 joy-Vds. jx MD 200 Frs pce : S of pads : 900 Frs. Contacter Julien Rage, Quackshot, California après 18h, au (16) 69 96 77 20.

Games Tecmo World Cup Starlight. Téléphoner après 19h, au(16) 39 51 92 39.

Département 78 Vds. ix GG (Shinobi...) à petit prix. Vds. Tv 36 cm couleur: 850 Frs. Téléphoner avant 19h, au (16)

Département 78 en régio parisienne, après 19h, au Vds. MD Jap + 7 ix (Batman, Quackshot, Strider, Hellfire....) 2190 Frs à débattre. Contacter Frederic, entre 18 et 21h, au (16) 39 46 41 69

> Département 82 Vds. GG + colums. WB 3 + sacoche : 800 Frs, ou contre Nec, Neo Geo, MD. Vds. cartouche S Nintendo, Contacter Jack, au (16) 63 31 58 53 Département 83

Vds. ix MS: 15 ix (Sonic, Bubble Bobble, Alex Kldd 4...). Contacter Sébastien, après 17h30, au (16) 94 83.06.68 Département 85

Vds. ou Ech, sur MD Fra : SMGP Out Run, Winter Chalenge, Kid Chameleon, SR Basket, de 160 à 220 Frs. Ach. S Kick Off sur MS 180 Frs. Contacter Yannick, au (16) 51 46 42 01.

Département 86 Vds. GG + transfo + sacoche + 5 ix (Shinobi, Halley Wars...): 1400 Frs. vente séparéee possible. Contacter Nicolas, après 18h, au

Département 91 Vds. MD Jap + 2 jx : 700 Frs. Ach. ix S Nes US : 250 Frs. Vds. ix Nec Chase HQ: 80 Frs. Contacter Jerome, au (16) 60 11 81 35.

Département 91 Vds. MD + 8 ix (Sonic, Quackshot, Monaco GP...) + manette Pro 2 : 2500 Frs. Contacter Stéphane, après 18h30, au (16) 69 42 09 25.

Département 91 Vds. MS + 3 ix + 1 manette entre 500 et 600 Frs. Contacter Murtaza, après 19h au (16) 69 06 08 61

Département 91 Vds. Ou Ech. jx MD : A Beast: 100 Frs, Budokan : 200 Frs, Fantasia : 250 Frs. Ach. Hook, PS 3 : 60 Frs Contacter Lecomte Pierrick, 12 rue Octave Longuet, 91170 Vitry

Département 91 Vds. MD Fra + manette +adaptateur jx Jap + Chuck Rock, Jordan vs Bird : 1100 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 69 96 73 10.

Département 91 Vds. MD + 2 manettes + adaptateur Jap + 7 jx (Sonic, Mercs, Tojam...): 18000 Frs, vente séparée possible. Contacter Stéphane. au (16) 69 20 11 79.

Département 92 Vds. 13 jx MD : 250 Frs maxi (Mickey, Donald...), Contacter Stéphane, après 18h, au (1) 46 24 Téléphoner au (1) 47 06 50 22.

Département 92 Vds. MS 1 + control stick Sega + 16 jx + lunettes 3D Sega + adatptateur + 1 jeu 3D : 2000 Frs Contacter Cécile au (1) 47 24 21

Dénartement 92 Vds. GG + 5 ix (Sonic, Fantasy Zone. Spiderman...) + sacoche 1200 Frs. Contacter Pierre, au (1) 47 16 07 90

Département 92 Vds. MD Jap + 2 manettes + 8 jx (Tennis, Helltire...): 1800 Frs. Contacter Fusco Lionel, 5 bis allée Baudry, 92140 Clamart, ou au (1) 46 44 18 79.

Département 92 Vds. MD + manette + 3 jx (Mickey, S of Rage, J Pond 2) + adaptateur Jap : 1300 Frs. valeur : 2200 Frs. Téléphoner au (1) 46 63 65 53.

Département 92 Vds. MD Fra: 600 Frs + 1 manette, ou MD + 5 jx + 2 manettes : 1700 Frs. Ach. S Nintendo + Mario 4 + 2 manettes : 790 Frs. Contacter Erwan, au (1) 46 61 85 34

Département 92

Vds. jx MD : Hell Fire, Shinobi, Dick Tracky, Tiger Heli, James Douglas Boxing, G'n'G: 250 Frs pce. Contacter Serge, après 18h, au (1) 45 37 10 99

Département 92 Vds. MD Jap + 6 ix (Toki, TF 3, Sonic...) + 2 manettes turbo : 1800 Frs à débatire. Contacter Guillaume, au (1) 46 20 45 66.

Département 93 Vds. MD + arcade power + 10 jx : 3800 Frs. Contacter Dominique, au

Département 93 Vds. MD Fra + 2 manettes +14 jx., ou contre ix Neo Geo. Contacte Jimmy, à partir de 19h, au (1) 43 85 95 28.

(1) 48 68 69 22

56.76

Département 93 Vds. Mega CD + MD + manette infrarouge + 4 jx laser : 3200 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 48 54

Vds. MD Jap + 7 jx (Sonic, Allex Kidd, J Pond...) + 2 manettes 2000 Frs. Contacter Harim, au (1)

Département 94 Vds. jx MD Fra : R Thunder 2, Sonic, R of Shinobi, Wrestle War entre 200 et 250 Frs. Contacter Anthony, au (1) 48 71 43 50.

Vds. MS + 2 manettes + pistolet + 18 b: 1500 Frs. Contacter J Marc, après 18h30, au (1) 45 69 45 79

Département 94 Vds. GG + 12 jx + adaptateur MS et secteur + sacoche : 1900 Frs.

Département 94 Vds. MS + 4 manettes + 10 jx (R Type, Bomber Raid, Psycho Fox...): 1150 Frs. Contacter Redouane, après 18h, au (43 24 18

Département 94 Vds. GG + adaptateur secteur et GG/MS + 4 jx (Sonic, Donald...): 1390 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 48 84 15 27.

Dénartement 94 Vds. MD Fra en TBE + 4 jx (Sonic, D Strike...): 1800 Frs, au lieu de 3150 Frs. Contacter Cédric Chalmeton, au (1) 45 99 38 30 Dénartement 94

Vds. jx MD : Alien 3, Team USA, Pit Flohter, TF 4, SMGP 2, Aquatic G: 350 Frs, W5, Merc, JP 2, RT 2 F. Shinning: 270 Frs. Sonic 2 400 Frs. Vds. ix SFC: 360 Frs Contacter Tong, au (1) 43 78 52 Département 94

Vds. jx MD : Sonic, Phantasy Star 3, Evil Hunter... Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43. Département 94

Vds. sur MD : Quackshot : 250 Frs. Contacter Julien, entre 18 et 19h, au (1) 48 99 69 66.

Département 94 Vds. ix MD: 250 Frs pce: Sonic, S of Rage, Monaco GP, Mickey Jap. Gynoug Jap. Contacter Frderic Behava, 11 rue Fernand Leger, 94120 Fontenay sous bois, ou au (1) 43 94 11 15.

Département 94 Vds. MD Jap + 5 jx (Shinobi, F1 GP, M LAnd...): 1500 Frs. Vds. jx MD de 175 à 275 Frs. Contacter PAt, au (1) 46 58 65 65.

Département 95 Vds. MD + 9 jx (Toki, Kid Cameleon, Terminator...) + 2 manettes, valeur : 5400 Frs, vendu · 2400 Frs. Contacter Martial, au (16) 34 68 86 31.

Département 95 Vds. MD + 5 jx + adaptateur Jap + 2 pads : 1990 Frs, jx SFC : 450 Frs, cherche Paradious. Contacter Alexandre, au (16) 39 59 27 55.

Décartement 95 Vds. MD + 3 jx (Quackshot...) + 2 manettes: 1200 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 34 16 14 55.

Département 95 Vds. MD + 3 manettes + adaptateur Jap: 2000 Frs. Vds. ix MD (M Defender, Mickey...) : entre 150 et 280 Frs. Contacter Leonard, au (16) 39 89 81 78.



VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



GAME BOY

(Nintendo)